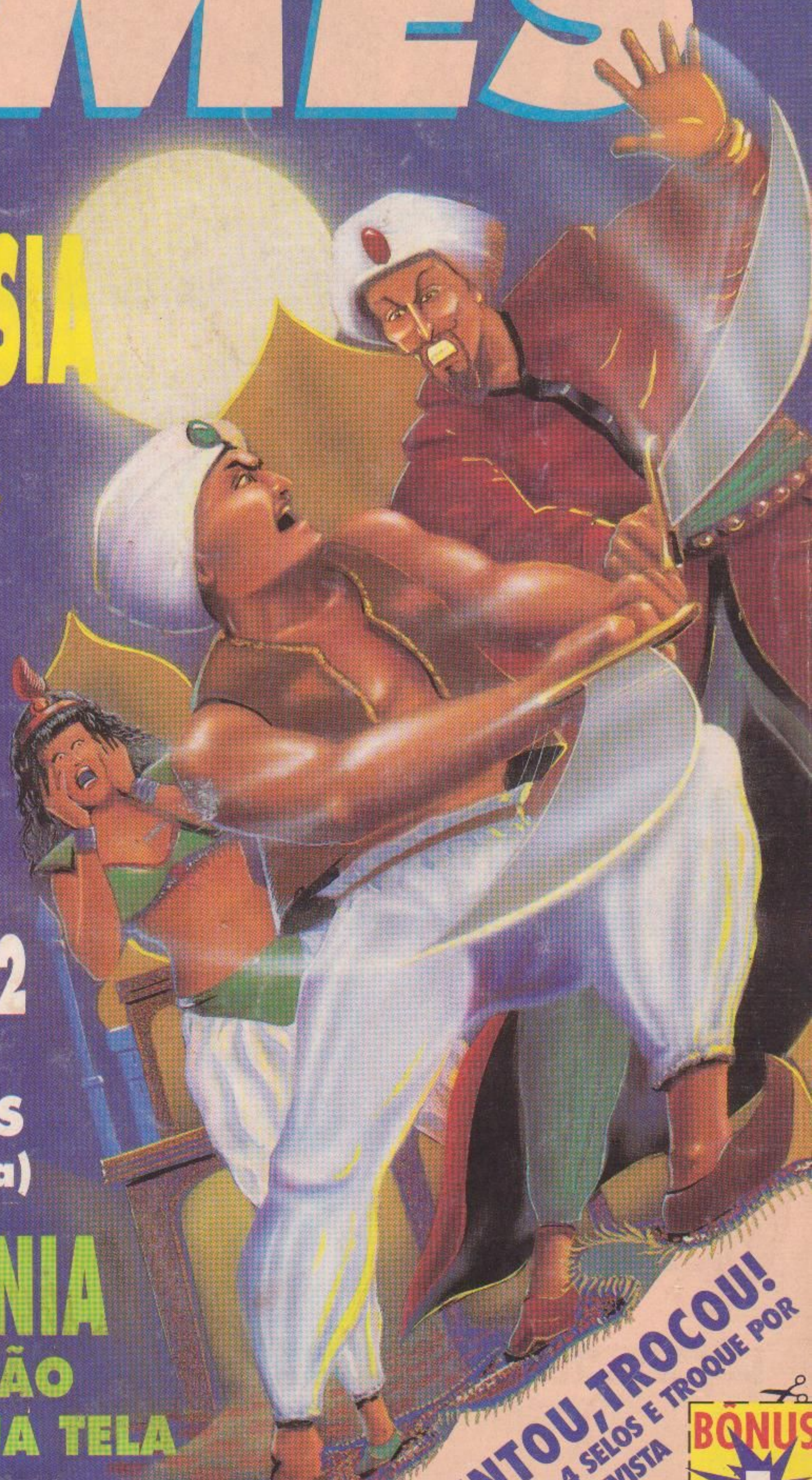
AGORA, QUINZENAL

AÇÃO GAMES

EDITORA AZUL

SUPER NES
PRINCE OF PERSIA
A AVENTURA DOS 1001 SEGREDOS



AYRTON SENNA'S SUPER MÔNACO GP2
TODAS AS PISTAS E MANOBRAS RADICAIS (Mega)

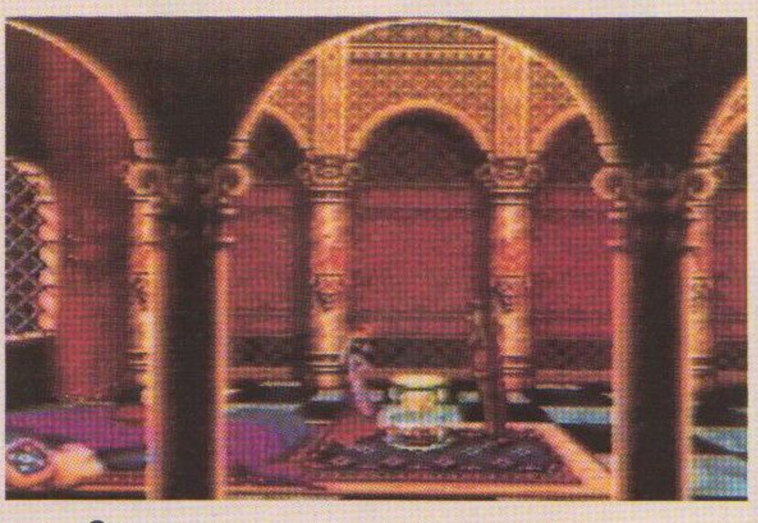
TAZ-MANIA
UM FURACÃO INVADE SUA TELA (Mega)

JUNTOU, TROCOU! JUNTE 4 SELOS E TROQUE POR UMA REVISTA

BÔNUS 1

EDIÇÃO 16

START

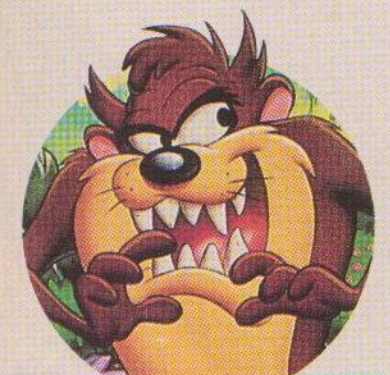


Prince of Persia

Você vai se amarrar nesta super-aventura para o Super Nes, cheia de desafios e imagens chocantes 8

Ayrton Senna's Super Mônaco GP 2

Saiba como pilotar em cada pista 16



Taz-Mania

O Diabo da Tasmânia chega feito um furacão ao Mega Drive 20

SUPER NES

Super Aleste	12
Battle Blaze	12
Space Football	13
Street Fighter	14
Família Adams e Dicas	15

MEGA DRIVE

Dinoland	22
Magical Taru	22
Dicas	24
Krusty's Super Fun House	25

MASTER SYSTEM

Olympic Gold	26
Parlour Games e Dicas	27

NINTENDO

Eliminator Boat the Duel	28
Yoshi	28
Fire Hawk e Dicas	29

GAME BOY

Lançamentos Internacionais	30

GAME GEAR

Lançamentos Internacionais	31

PC

Civilization	32
Stunts	32
Dicas: Monkey Island II	33

ARCADES

Space Pirates	34

SUPER NES · NINTENDO · GAME BOY · MEGA · MASTER · GAME GEAR · PC · ARCADES

PILOTOS Christian Zaharic, Marcos Roberto de Lima e Tadeu Cerqueira Pereira

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista

CARTAS *Os leitores dão o seu recado*

SHOTS *Realidade Virtual, o futuro dos games*

SOS *Nossos pilotos tiram suas dúvidas*

AÇÃO GAMES CLUBE *Nossa Seção de Classificados* 3

PRÓXIMA EDIÇÃO *O que você vai curtir na próxima AÇÃO GAMES* 3

Entre nesta jogada! Com AÇÃO GAMES você sempre sai ganhando

AÇÃO GAMES agora quinzenal!

PROMOÇÃO JUNTOU-TROCOU

Olha só que demais! Agora, cada revista AÇÃO GAMES que você comprar vem com um selo de bônus na capa. Recorte e junte quatro selos de quatro edições seguidas e cole-os no cupom abaixo. Aí é só ir até o jornaleiro e trocar o cupom por uma edição de AÇÃO GAMES. Você só pode fazer a troca durante o mês de outubro.

Os selos de bônus vão sair ainda nas edições 17, 18 e 19. Não perca esta superpromoção. Em outubro, você vai faturar uma AÇÃO GAMES grátis!

NOME:______________________________ IDADE:__________

ENDEREÇO:____

____

CEP:____________ CIDADE____________________ ESTADO________

MARCA DO SEU VIDEOGAME ___________________________

BÔNUS 1 EDIÇÃO 16	BÔNUS 2 EDIÇÃO 17	BÔNUS 3 EDIÇÃO 18	BÔNUS 4 EDIÇÃO 19

EDITORA AZUL

PROMOÇÃO VÁLIDA ATÉ 30/10/92

OBS: CUPOM E SELO XEROCADOS NÃO VALEM

AÇÃO GAMES: A MAIOR, A MELHOR E A MAIS QUENTE!

NA PRÓXIMA EDIÇÃO, MAIS UM BÔNUS PARA SUA COLEÇÃO

CARTAS

DIFERENÇAS Tenho duas dúvidas sobre jogos do Super NES. Como pegar o Continue infinito do *Contra 3*? Por que não aparecem as mulheres "cheias de requebros" no *Final Fight* quando eu jogo? O Street Fighter 2 é mesmo idêntico ao dos Arcades?

HÉLCIO R.S. LEITE
Feira de Santana, BA

O Continue infinito é uma característica do cartucho japonês. Você leva o Game Over e já pode continuar automaticamente. As mulheres do Final Fight só aparecem no cartucho japonês para complicar ainda mais sua vida. E sobre o Street Fighter 2, como você deve ter visto em nossa última edição, é idêntico ao dos Arcades.

SUPER MARIO WORLD Afinal, quantas fases tem este jogo?

MÁRCIO LUÍS ARAÚJO
Rio de Janeiro, RJ

Já debulhamos este jogo inteirinho. Ele tem 96 fases ao todo. A cada edição de AÇÃO GAMES, estamos revelando novas fases secretas e como encontrá-las. Certamente você verá em nossa revista as dicas que poderão ajudá-lo.

CLUBES CALOTEIROS Tenho uma reclamação a fazer. Há algum tempo, mandei cartas para clubes que anunciam suas atividades na revista. Eles prometiam jornaizinhos, dicas etc. Até agora, porém, não recebi respostas. Agradeço se puderem fazer algo por mim.

FABRÍCIO GIMARSKI
Curitiba, PR

Infelizmente, Fabrício, não podemos nos responsabilizar por promessas que os outros fazem. Recebemos cartas de todos esses clubes e, dando um voto de confiança ao bom senso e responsabilidade deles, publicamos as suas informações. Assim, pedimos aos responsáveis pelos clubes MEGAMASTER, GAME CLUB, CLUBSYSTEM, SEGUINHA, GAME CLUBE, MEGA CLUBE GAMES, GAMEMANIA, GAME TOTAL, CLUBE MOTION, GAME ACTION e PATRIOT GAMES que respondam às solicitações dos nossos leitores.

GAME GEAR Tenho um Tuner para Game Gear e gostaria de saber se é possível transcodificá-lo de NTSC para Pal-M. A foto de tela do Game Gear fica boa?

MARCELO S. CARDOSO
Campinas, SP

Na transcodificação do Tuner é preciso substituir uma placa de circuito impresso. A única empresa que teria condições técnicas de realizar esse serviço é a Tec Toy, mas até onde sabemos ele não está disponível. Uma alternativa para colocar cores no Tuner NTSC é trocar o cristal do aparelho — operação que pode ser feita por um bom especialista. Mas saiba que os resultados não serão muito bons, pois as cores não serão fiéis à realidade.

MEGA CD O que é melhor: comprar um Mega brasileiro e esperar pelo lançamento do Mega CD brasileiro ou comprar um Mega importado e esperar pelo lançamento do Mega CD importado?

ÉRICO SILVEIRA
São Leopoldo, RS

Comprei um Mega CD aqui no Japão e gostaria de saber como utilizá-lo no Brasil, já que o aparelho vem com uma advertência em sua embalagem: "Uso exclusivo no Japão".

RICARDO SUGIYAMA
Kanagawa, Japão

A Sega está desenvolvendo um padrão de Mega CD para cada região. Sabemos da existência de pelo menos três padrões: o japonês, o americano e o europeu. A Tec Toy já declarou que seguirá o padrão americano. Assim, quem quiser comprar um Mega CD (ou Sega CD) americano, pode ficar tranqüilo que ele será compatível com o nosso Mega Drive. Já quem tiver o Mega japonês, terá de usar o Mega CD japonês — caso contrário, nada funcionará. No caso do nosso leitor Ricardo, que já possui ambos os aparelhos padrão japonês, será necessário utilizar um transcodificador ou TV NTSC/PAL-M para que seus jogos apareçam coloridos. Só tem um problema: o aparelho funciona apenas com discos (jogos) também do Japão. E pode ser complicado consegui-los aqui...

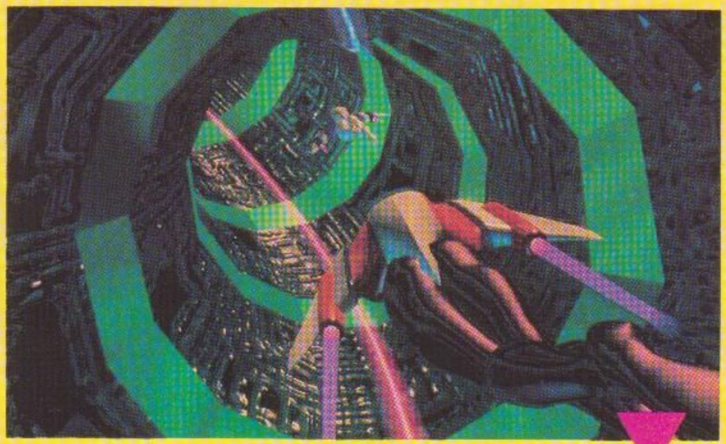
AÇÃO GAMES
Seção de CARTAS
Av. Nações Unidas, 5777,
3.º andar - São Paulo, SP
05479900

AGOSTO
1992

U2
O MAIOR SHOW DA TERRA

GRÁTIS:
THE BEST OFF BIZZ-O MELHOR DOS 7 ANOS DE BIZZ

LEIA A REVISTA BIZZ PORQUE VOCÊ FAZ PARTE DA HISTÓRIA DO ROCK.
NAS BANCAS

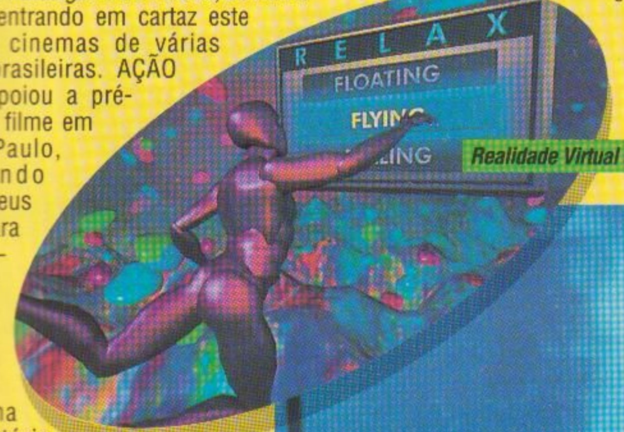


Cena do filme O Passageiro do Futuro, reproduzindo uma viagem ao mundo virtual

REALIDADE VIRTUAL, A NOVA ONDA DA GAMEMANIA

De repente, um novo conceito está entrando para o vocabulário dos gamemaníacos: o da Realidade Virtual (RV). Pra você que ainda não está ligado no assunto, RV é uma tecnologia que promete revolucionar os videogames, o cinema e as comunicações entre as pessoas.

E, timidamente, isso já começa a acontecer. Basta assistir a *O Passageiro do Futuro*, um filme que está entrando em cartaz este mês nos cinemas de várias cidades brasileiras. AÇÃO GAMES apoiou a pré-estréia do filme em São Paulo, convidando vários de seus leitores para o evento — que rolou dia 27 de junho. Leia mais sobre o filme na outra matéria desta página.



Realidade Virtual e videogames: tudo a ver

ATRAVÉS DE ACESSÓRIOS A PESSOA É TRANSPORTADA PARA UM MUNDO CRIADO PELO COMPUTADOR

A Realidade Virtual, que também poderia ser chamada de artificial, é uma tecnologia que transporta as pessoas para dentro de cenários criados pelo computador. Para isso é preciso colocar acessórios como óculos ou capacetes especiais, onde telas de cristal líquido projetam as imagens geradas pela máquina. Fones de ouvido transmitem sons com efeito surround, simulando com perfeição os ruídos vindos de várias direções. Por fim, luvas ou roupas especiais transportam os movimentos da mão da pessoa para dentro do computador, como se ela realmente estivesse lá. Estas luvas são também capazes de simular a percepção de se estar tocando alguma coisa real. Assim, envolvendo completamente os três mais importantes sentidos do ser humano — visão, audição e tato — a RV transmite às pessoas a sensação de estarem dentro de um mundo criado por computador.

No filme, o personagem Jobe veste uma roupa de sensores e fibras ópticas para mergulhar em aventuras no computador.

TUDO É POSSÍVEL: FAZER VIAGENS ESPACIAIS, EXPLORAR O FUNDO DO OCEANO OU ENTRAR NUMA TELA DE VIDEOGAME

Agora, imagine as emoções de um videogame que utilize a tecnologia da realidade virtual. Você iria sentir-se como o próprio Sonic, saltando de uma plataforma para outra. Ou como Super Mario, voando com sua capa. Que tal pilotar a Maddona do *Super Mônaco GP 2*? Um dia, tudo isso será possível. Já existem alguns sistemas destes nos Estados Unidos. Logo que pudermos testá-los, contaremos tudo na AÇÃO GAMES.

Um detalhe interessante é que as aventuras na RV não precisam, necessariamente, ser solitárias. Estes mirabolantes sistemas podem ser usados ao mesmo tempo por duas ou mais pessoas, que poderão se enxergar, conversar e até exercer atividades em grupo. Partidas de tênis, lutas de esgrima, passeios e jogos são só algumas das coisas capazes de rolar na RV.

FILME DO FUTURO

O Passageiro do Futuro é o primeiro filme de longa metragem que usa Realidade Virtual. Cerca de 20 minutos do filme são só de imagens de RV, onde os personagens de carne e osso transformam-se em personagens de um grande videogame.

Baseado num conto de Stephen King, o filme é um suspense de arrepiar, daqueles que você não consegue parar de assistir nem para comer pipoca. A história é a seguinte: um pesquisador da NASA realiza experiências com Realidade Virtual para aumentar a inteligência das pessoas. Sua cobaia é um jardineiro chamado Jobe (Jeff Fahey), que tem inteligência debilitada.

O PODER DA RV

O sucesso das experiências do Dr. Angelo (Pierce Brosnam) é tão grande que Jobe, o jardineiro, vira um gênio, capaz de ler o pensamento das pessoas e de mover objetos com a força da mente. Ele se torna uma ameaça à humanidade, porque além de tudo, sua personalidade muda. Jobe fica agressivo e, sabendo de seu poder, resolve destruir o mundo real para poder reinar soberano em um outro mundo — o virtual. No meio do caminho Jobe aproveita para se envolver com uma bela loira e chega até a abraçá-la "dentro do computador". Vamos parando por aqui para não tirar a graça do filme. Sua pré-estréia em São Paulo foi apoiada pela AÇÃO GAMES, que convidou a maior galera pra assisti-lo. Se você não esteve nessa, aguarde a próxima promoção.

S.O.S.

THE SIMPSONS: BART VS SPACE MUTANTS (Nintendo)

Não consigo chegar ao primeiro chefe, pois há uma barreira impedindo minha passagem. O que fazer?

JOÃO PAULO G.B. DIAS
Brasília, DF

Isso acontece porque você não cumpriu o objetivo da primeira fase, que é pintar, destruir ou esconder todos os objetos roxos. Repare no canto inferior direito da tela, abaixo da palavra Goal (objetivo), quantos objetos você tem de encontrar. Quando este número chegar a zero, a barreira será aberta e você poderá enfrentar Nelson.

Como abrir as portas da última fase? Será que tem algo a ver com as senhas que Lisa passa?

FÁBIO C.S. BARROS
São Paulo, SP

Estas senhas são o segredo para você abrir as portas. Anote aí como usá-las:
1.º andar — Senha 14
2.º andar — Senha 32
3.º andar — Senha 11
4.º andar — Senha 41
5.º andar — Senha 21

SUPER MARIO 1 (Nintendo)

Como faço para pegar o Continue? Também gostaria de saber de quantos bits é o meu Dinavision 3.

WILBER COIMBRA DOS SANTOS
São Paulo, SP

Para pegar o Continue, basta apertar A e Start simultaneamente na tela em que aparece o Game Over. Seu videogame é de 8 bits e o nome correto do jogo a que você se refere não é Super Mario World, mas Super Mario Bros.

Tem algum macete para eu ir direto à última fase do jogo sem passar pelas outras?

RICARDO ÁVILA CABRAL
Sete Lagoas, MG

Tem sim, Ricardo. É uma warp-zone que pode levá-lo direto à fase 8, só que para pegá-la você tem de ir até a fase 4-2. Bem no comecinho deste mundo há um elevador que desce. Pegue-o e pule no ar, à direita, fazendo surgir cinco bloquinhos escondidos. Ao bater no mais alto destes bloquinhos, surgirá uma trepadeira. Suba nela e você alcançará uma fase oculta, em cujo final encontram-se os tubos que levam direto às fases 6, 7 e 8.

PHANTASY STAR (Master System)

No Phantasy Star (Master), onde encontro e como faço para achar o veículo chamado Hovercraft? O que há dentro da caverna Iala?

CIRILO MOREIRA JÚNIOR
Betim, MG

A sudeste de Motávia, está a cidade de Casba. Lá, você poderá falar com um de seus habitantes sobre o Hovercraft (aerodeslizador). Quando ele perguntar se você conhece o Hovercraft, responda "sim". Volte para Bortevo, entre na primeira casa à esquerda e use o item Proc. Você receberá automaticamente o Hovercraft. Na caverna Iala, ao sul de Scion (em Palma), está o Bumerangue de Ferro (Bulmer F.), um dos equipamentos de Myau. A arma está no quarto nível. Mas não esqueça de pegar a chave e uma lanterna antes de entrar na caverna.

PRECISA DE SOCORRO?

AÇÃO GAMES
Seção S.O.S GAMES
Av. Nações Unidas,
5777, 3.º andar - São Paulo, SP
05479900

Como faço para que Noah fique meu amigo? Ele diz que está ocupado. Onde encontro o Escudo de Espelho? Como é que eu consigo atravessar o rio que cerca Camineet e outras cidades? Onde é que acho o governador de Motávia?

DIOGO FRANÇA PAIVA
Rio de Janeiro, RJ

Para Noah ficar seu amigo, ele vai querer em troca uma carta do Governador. Mas o Governador só vai te dar a carta em troca de um presente. Para atravessar o rio, use o veículo chamado Hovercraft (aerodeslizador). Para encontrar o Escudo de Espelho, você deve começar pela cidade de Sopia, a noroeste de Motávia. Se você ajudar o líder da cidade com 400 mesetas, ele vai te contar onde está o Escudo, que deve ser usado para matar a Medusa. Saia de Sopia e vá para a direita em direção ao lago, que fica à esquerda de Paseo. Use o Hovercraft para chegar à ilha que fica no meio do lago. Lá, você vai encontrar uma Formiga Leão e alguns cactos. A partir da Formiga, dirija-se ao primeiro cacto abaixo. Fique sobre ele e use o item Proc: você receberá o Escudo de Espelho.

NA REVISTA LETRAS TRADUZIDAS VOCÊ ENCONTRA O MELHOR DO ROCK

EM FOTOS ALUCINANTES

REVISTA
LETRAS
TRADUZIDAS
BIZZ

O ROCK FALANDO A SUA LÍNGUA.
NAS BANCAS

EI, VILÕES:

TOMEM ISTO

Eles são mais rápidos, fortes, certeiros e, ainda bem, estão do nosso lado. Chimera é pra quem gosta de armas poderosas: tem empunhadura de pistola e 3 botões de tiro de alta sensibilidade.

E MAIS ISTO.

Python é para os ases: tem formato de manche de avião e 4 ventosas que o fixam em superfícies lisas. E os dois têm Turbo, botão início e alavanca com 8 posições de comando. Desta vez, seus inimigos estão em maus lençóis.

CHEGARAM OS NOVOS JOYSTICKS PARA O MEGA DRIVE.

LINHA
QuickShot®

TEC TOY

PRINCE OF PERSIA

Vizir cara dura

A história começa no dia em que o sultão da Pérsia sai em viagem. O traiçoeiro vizir do reino resolve, com a maior cara-dura, assumir o tron e mandar em tudo. A audácia do vilão che ga ao ponto de exigir que a princesa se c se com ele, senão... morre. Pra piorar aind mais a situação da moça, ela é pega n maior flagra namorando um simples pl beu nos jardins do palácio. O pobre rapaz surrado e jogado na masmorra, mas conse gue fugir e resolve enfrentar o vizir par salvar sua amada da morte. E aí o jogo c meça a rolar.

O jogo preferido por nove entre dez gamemaníacos de PC faz sua estréia triunfal no Super NES. Prince of Persia é vidrante. Exige um alto grau de habilidade, espírito fuçador e raciocínio. Os gráficos são monstruosos e a movimentação dos personagens tão bem-feita que até parece a de desenho animado. Em tudo isso, a versão para o Super NES se parece muito com a do PC. As diferenças estão no número das fases (20 ao todo) e a duração do jogo, que é de 120 minutos.

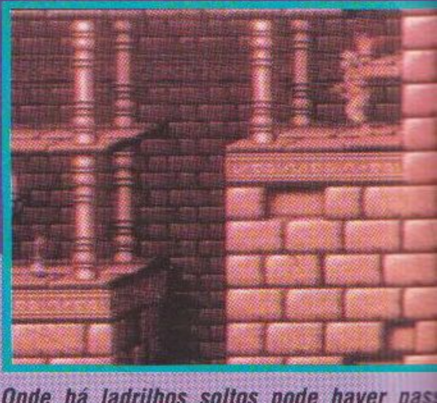
Contagem regressiva

O vizir deu um prazo de 120 minutos para a princesa decidir se prefere o casamento ou a morte. É justamente este o tempo em que você precisa completar o jogo. O número de vidas é ilimitado. A cada fase completada, você recebe uma password. Ao usar esta senha, retornará à fase em que parou com a mesma situação: contagem de pontos e nível de energia.

O jogo mostra em quanto tempo você termina cada fase e lhe dá uma password para aquela situação. Seja esperto: repita a fase até baixar bem o tempo e use a nova senha para continuar

Ladrilhos soltos

Os labirintos do castelo são chei de armadilhas. As mais comuns s os ladrilhos soltos. Toda vez que a dar por um lugar desconhecido, pi com cuidado ou dê pequenos salt no mesmo lugar para ver se há ladr lhos soltos por perto.



Onde há ladrilhos soltos pode haver pass gens secretas. Pule e toque o andar super com as mãos para fazê-los cair

NÃO ENCANE COM O TEMPO. SE VOCÊ ESTOURAR O LIMITE DE 120 MINUTOS, PODERÁ IR ATÉ O FINAL DO JOGO ASSIM MESMO. SÓ NÃO VAI DAR PARA SALVAR A PRINCESA...

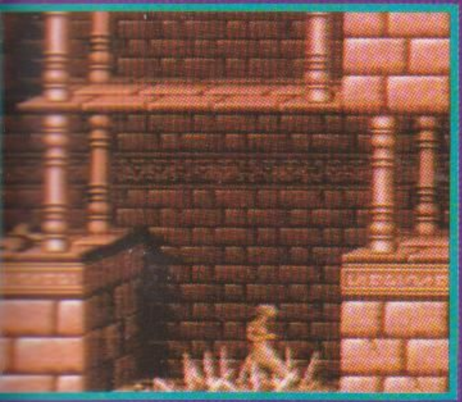
Portões

Para acionar os portões "automáti-cos" que atrapalham seus caminhos, procure um ladrilho móvel ali por perto. Pise nele e corra para atravessar o portão, que se fecha rapidamente.

Verifique sempre se há algum ladrilho solto acima daquele que abre o portão. Derrubando o de cima sobre o de baixo, a passagem ficará sempre aberta

Guilhotinas e lanças

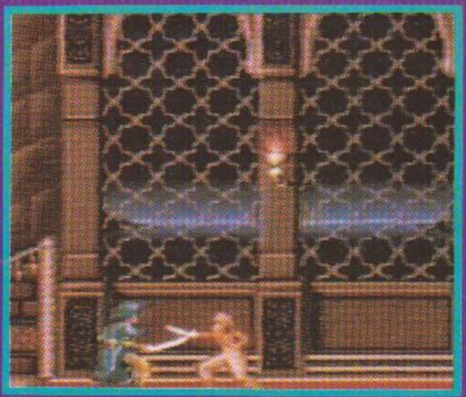
De repente, você dá de cara com uma assustadora guilhotina que ocupa toda a passagem. Para atravessá-la, chegue bem perto e inicie a travessia no momento em que ela começa a abrir. Já para não se espetar nas lanças que brotam do chão de repente, fique de olho onde há buraquinhos.



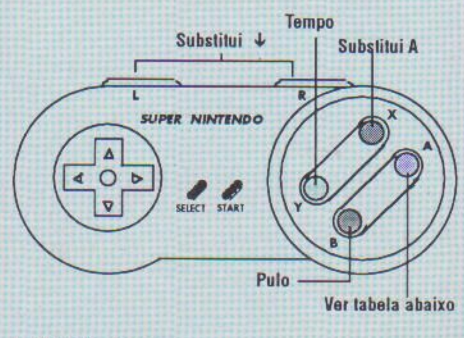
Você pode passar entre as lanças sem se ferir. Basta andar devagarzinho

Lutas

Em algumas partes das fases você encontrará guardas do castelo. Não se aproxime deles muito rápido, senão seu personagem não terá muito tempo para sacar a espada e poderá levar um golpe do inimigo, o que será fatal. Use o Direcional para o lado em que está o adversário e o botão A para atacar. Para defender-se, use o B.

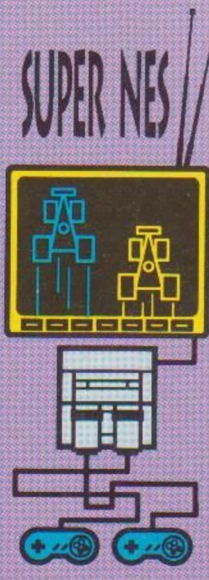


O melhor momento para atacar é quando as espadas se cruzam. Seja rápido e não dê folga para o inimigo



A - Na luta, é ataque
A - Quando se está caindo, serve para agarrar as bordas
A + ↑ - Pula e agarra
A + ← ou → - Anda devagar
↓ + A - Desce plataformas. Aperte com o personagem de costas
A - Pressionado na frente de um objeto, serve para apanhá-lo

VOCÊ ENCONTRARÁ VÁRIOS FRASCOS COM POÇÕES ESPALHADOS PELAS FASES. O FRASCO COM FUMACINHA VERMELHA É BOM: RESTAURA ENERGIAS. O QUE TEM FUMACINHA AZUL CONTÉM UMA POÇÃO VENENOSA, QUE TIRA SUA ENERGIA. E O FRASCO GRANDE AUMENTA SEU MEDIDOR DE ENERGIAS.



PRINCE OF PERSIA TEM NADA MENOS QUE 20 OPÇÕES DE MÚSICAS. O LEGAL É QUE VOCÊ PODE MUDAR A TRILHA SONORA QUANDO QUISER. EM QUALQUER MOMENTO DO JOGO, APERTE START E SEGURE PRESSIONANDO EM SEGUIDA O SELECT.

PRINCE OF PERSIA
Masnya
Aventura — 1 Jogador
Cartucho Japonês

GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO

ALGUNS SEGREDOS DAS FASES

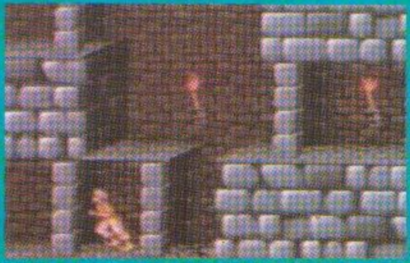
Fase 1

Você será obrigado a seguir pelo lado esquerdo. Vasculhe tudo até chegar bem lá embaixo. Há uma espada dando sopa: pegue-a!

Sem a espada, não dá pra ir adiante

Fase 2

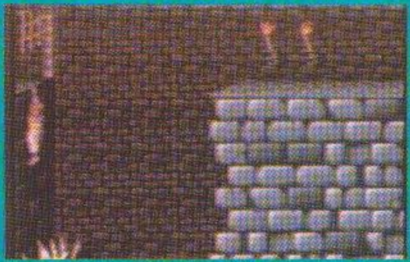
Aqui está o primeiro frasco grande — daqueles que aumentam seu medidor de energia. Há mais duas poções de energia aí por perto. É só seguir para cima.



Além do frasco grande, você pode encontrar várias passagens secretas

Fase 3

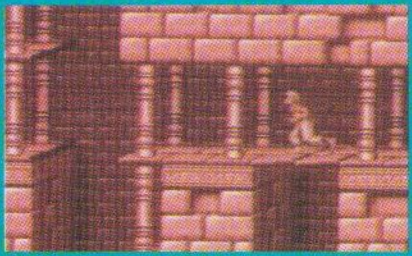
Seguindo por baixo e à direita, você encontrará mais um vaso prateado. Para sair deste local, escale o paredão até em cima e não tenha medo: pule para a direita. Na última plataforma tem um ladrilho que abre um portão lá na frente. Quando você pisar nele, saia no maior gás em direção à esquerda. Você vai cruzar o portão já quase fechado.



Para passar sob o portão, você precisa pular, agarrar-se à borda e passar rapidamente. Dá tempo justinho

Fase 4

Depois que você enfrentar o principal guarda da fase, siga em frente e para baixo. Entre no segundo buraco. Este é o caminho mais curto para a porta do final da fase.



Seguindo por esse caminho, você também vai encontrar o ladrilho que abre a porta do final da fase

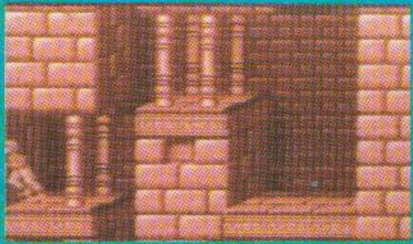
Fase 5

Muita gente fica grilada para passar por este espelho. É fácil: tome bastante distância, saia no maior gás e pule contra ele.

Ao cruzar o espelho, o personagem separa-se de sua alma. Você vai ver o que ela apronta depois...

Fase 6

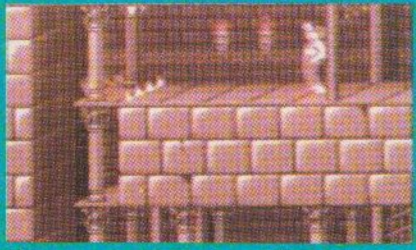
Inicie a exploração da fase por cima e pela esquerda e você vai encontrar mais um frasco grande. Para alcançá-lo, pendurar-se na borda mais próxima.



O local do frasco parece não ter saída. Mas saiba que a plataforma da esquerda tem uma parede secreta

Fase 7

Esta é a fase mais comprida e complicada até agora. Aqui também a alma aparece pra aprontar: ela correrá na sua frente e pegará o frasco grande



Não adianta tentar fazer algo contra a alma, pois ela sempre escapará. Só no final do jogo você ajustará suas contas com ela

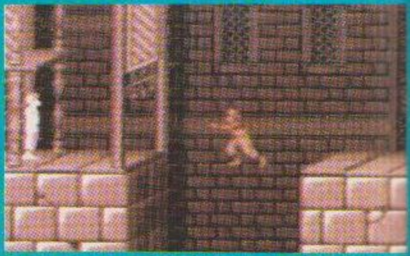
Fase 8

Indo pela esquerda, você encontrará um paredão. Escale-o até o topo e force a passagem pela esquerda. A parede deste lado é falsa e leva você a mais um frasco grande.

Para descer o paredão não adianta pular. O jeito é descer plataforma por plataforma, pacientemente

Fase 9

Aqui, a novidade são umas esteiras rolantes muito traiçoeiras. Não tente pendurar-se nelas. Fique bem na pontinha da esteira quando precisar pular para outro lugar. A surpresa da fase é sua saída.



Para passar à próxima fase, jogue-se nesse buraco e já aperte o botão A para agarrar-se à plataforma lá de baixo

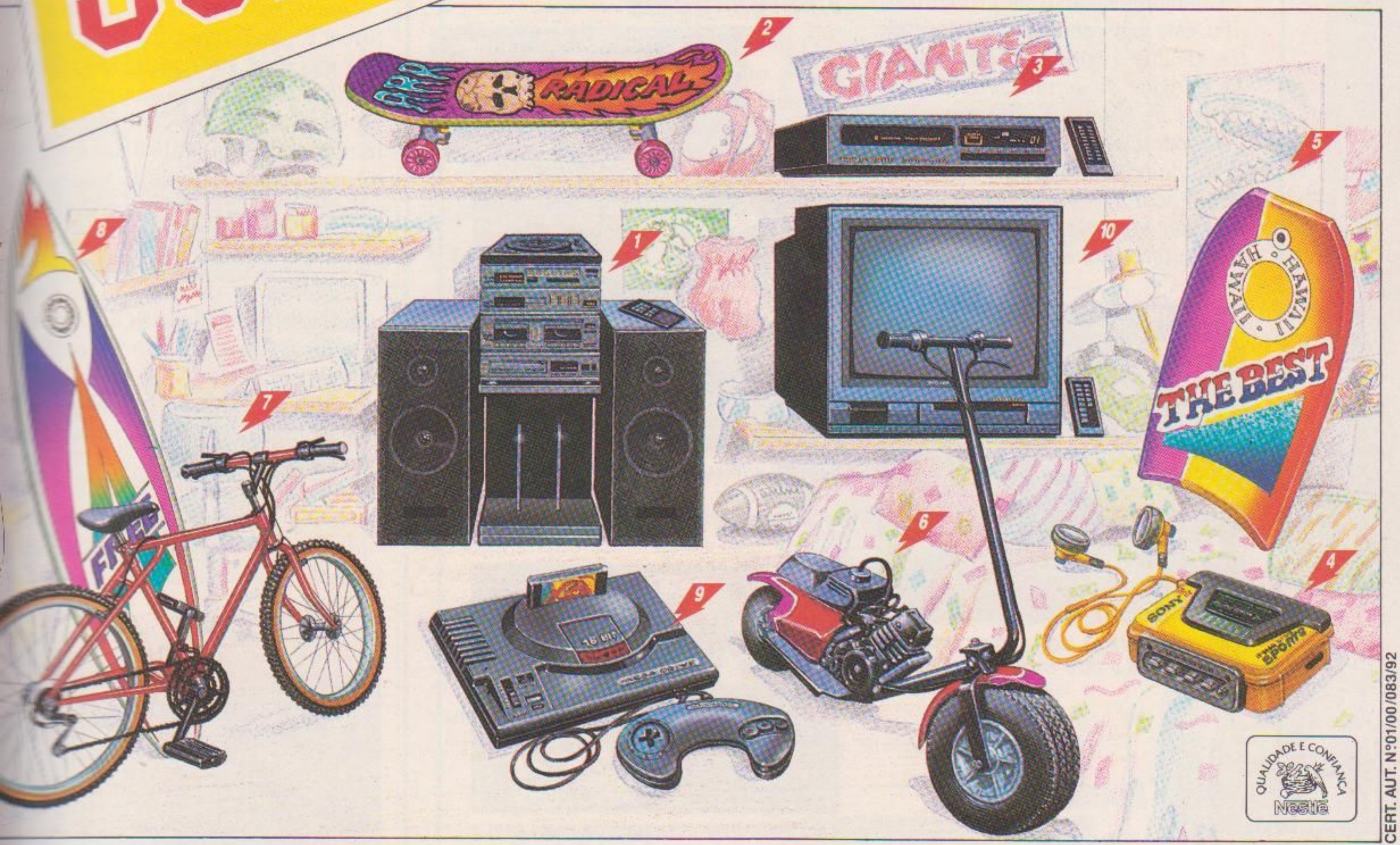
Fase 10

Esta fase infernal não poderia ser habitada por outra coisa que não fossem as caveiras. Mesmo que você as derrote, elas ressuscitam. O melhor é jogá-las para baixo.

A melhor forma de enfrentar essa caveira é trocar de lugar com ela e empurrá-la para o poço de lava ardente

TUDO ISSO QUE VOCÊ VIU É APENAS A METADE DO JOGO. NAS PRÓXIMAS EDIÇÕES, PRETENDEMOS DAR DICAS PARA AS OUTRAS FASES. BOA SORTE!

PROMOÇÃO SUPER QUARTO NESCAU



CERT. AUT. N°01/00/083/92

OLHA SÓ O QUARTO QUE VOCÊ PODE DESCOLAR.

pensou em ter no seu quarto prêmios iguais a esses? tão comece a pensar. Porque a Promoção Super Quarto scau vai dar 150 Super Quartos! Você vai poder montar u quarto do jeito que quiser. São dez prêmios e você colhe os sete que achar mais transados. Depois é só responder a pergunta: "Qual é o alimento achocolatado em mais vendido no Brasil?" Junte qualquer rótulo de scau ou embalagem de Nescau Prontinho e envie para a Caixa Postal 9102 - CEP 01060 - SP. Participe com quantas cartas quiser. Os sorteios serão nos dias 31/07/92, 31/08/92 e 30/09/92. Quem sabe você não descola um desses também?

1 Som Philco Hitachi com laser 2 Skate 3 Vídeo ssete Philco Hitachi 4 Walkman Sony 5 Prancha Bodyboard 6 Walk Machine 7 Bicicleta ountain Bike Caloi 8 Prancha de Surf 9 Mega ive Tec Toy 10 TV Philco Hitachi 20"

ESPACIAL/LUTA/ESPORTE

SUPER NES

SUPER ALESTE

Combate espacial de primeira linha, este jogo esbanja em ação, efeitos visuais e sonoros. São ao todo 12 estágios de scroll vertical, coalhados de inimigos. Sua nave tem uma característica interessante: a velocidade dela pode ser aumentada de acordo com as necessidades de cada fase. Basta apertar Select em qualquer momento do jogo.

Para atirar para os lados, vire o botão Direcional para o lado em que você quiser atirar

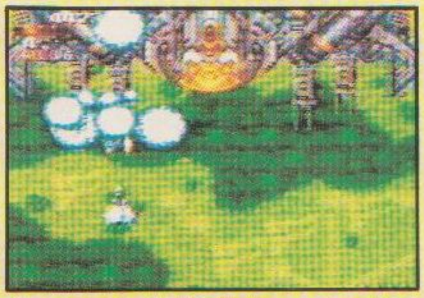
Muita bomba

Ao longo dos estágios você terá a oportunidade de apanhar armas, bombas, itens reenergizantes e poderes especiais. Só de bombas, são oito opções — prefira a número 4, que é a melhor. Quando for atingido, você perde os itens acumulados.

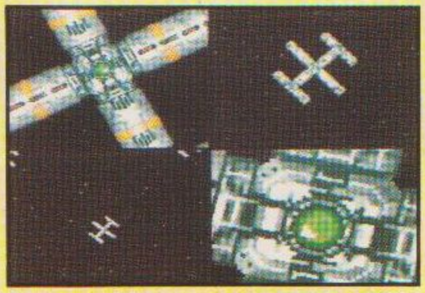
Apanhe as bolinhas amarelas e verdes que pintarem. Elas aumentam seu poder de fogo

Chefes fáceis

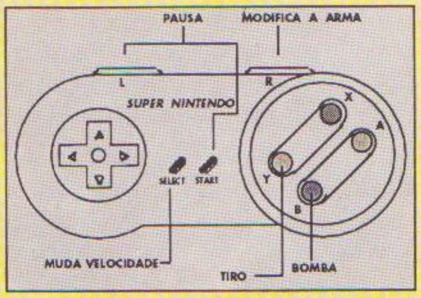
O jogo tem chefes relativamente fáceis, outros mais cabeludos. Para enfrentá- los, é sempre bom usar uma velocidade rápida. E ter bombas, muitas bombas.



Este é o primeiro chefe. Aumente a velocidade da nave e destrua primeiro os canhões laterais



Você pode ficar brincando de zoom com a nave. Esse mode está disponível no menu de opções



SUPER ALESTE/Compile	
Espacial	1 Jogador

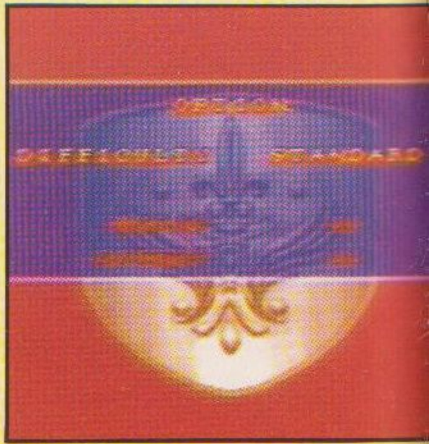
GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSAO

BATTLE BLAZE

Quem se amarra em games ti Street Fighter, tem aqui mais uma o ção nas artes da pancadaria. Embo tenha a metade da memória do Stre (apenas 8 mega) e bem menos fase (cinco, ao todo), Battle Blaze é um jo que traz boa variedade de golpes.

Seguindo a nova tendência entre versões de jogos de luta, os person gens e chefes terão um nome diferen em cada país de origem. Na versã americana, que deve sair até o final d ano, os personagens serão batizad com outros nomes.

Jogando sozinho, atua-se com o pe sonagem principal — Faud, gladiad que maneja uma espada. O segun jogador pode escolher qualquer out personagem. Para os gamemaníac radicais, que adoram tirar fagulhas d joystick, vale um aviso: o jogo é fácil.



Aperte Select + Start na tela de apresenta para encontrar um modo de opção que selec ne o nível de dificuldade

OUTROS P

SHAZZER (LOBISOMEM)
Tem poderes mágicos, é capaz de transformar em lobo

FILEA (MULHER)
Maneja duas facas com muita habilida e ainda joga magias

BATTLEBLAZE/Sammy

Luta | 1ou 2 Jogadores

MOVIMENTOS DE FAUD

B + ↓	Rasteira
Y + ↓	Golpe rasteiro de espada
B, ↓ + Y	"Raquetada" com a espada
B, ↑ + Y	Voadora giratória

O chefão do jogo é Gliformoth. Seu golpe mais perigoso é quando ele joga o adversário para o alto, pula em seguida e golpeia a pobre vítima quando ela ainda está caindo. O jeito é enfrentá-lo sem chegar muito perto

ONAGENS

USTOFF (FERA)

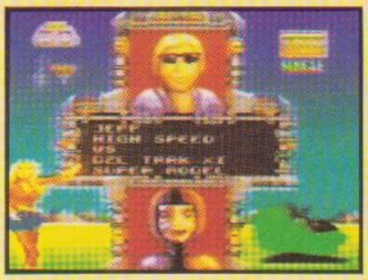
a uma maça como arma. Seus golpes são poderosíssimos

ERLECK (BÁRBARO)

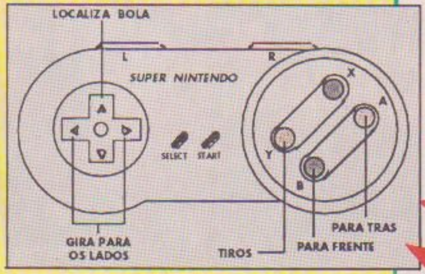
a arma é uma espada enorme. Ele também tem magias

SPACE FOOTBALL

Mistura de futebol americano com pega-pega espacial, Space Football é um esporte futurista em que dois competidores correm o campo a bordo de naves. O jogador enxerga o campo como se estivesse a bordo da própria nave. Efeitos chocantes de rotação de imagens ampliam a sensação de estar dirigindo e quase deixam a gente tonto. As partidas têm tempo limitado.



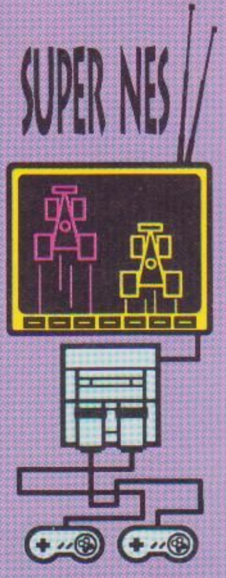
Aperte Select para entrar na tela de opções. Use os Direcionais para escolher o nível de dificuldade e adversários. Nesta tela podem ser digitadas passwords para seleção de estágio.



Quando você estiver perdido, aperte ↑ e a mira vai localizar a bola automaticamente

Tocando a bola

A bola (hoverball) tem movimentos próprios e dá o maior baile nos jogadores. Para pegá-la, É preciso enquadrá-la na mira da nave e rumar rapidamente em direção ao gol amarelo, que também fica zanzando pelo campo. Mas você não consegue prender a bola por muito tempo — rebelde, ela foge após alguns segundos e ainda por cima tira um pouquinho da energia de sua nave.



Olha o ladrão

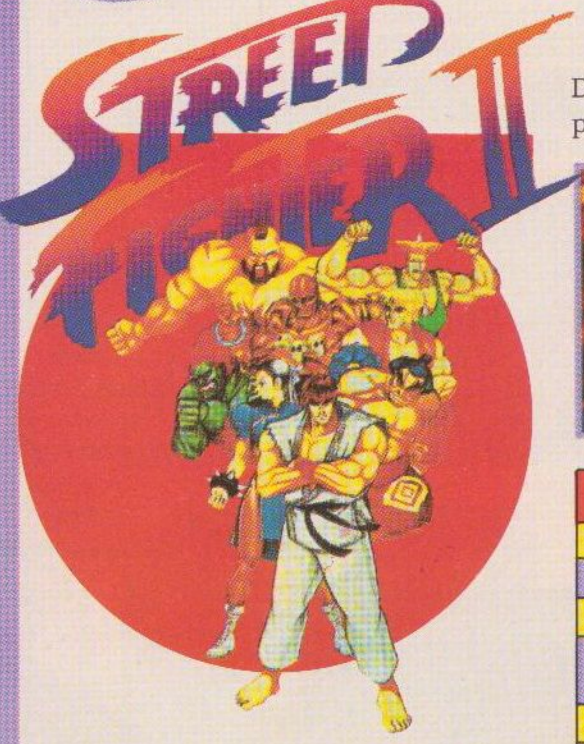
Com os tiros você pode forçar o adversário a largar a bola, estragando a jogada dele. Da mesma forma, o adversário não vai deixar você sossegado — fique esperto para desviar dos tiros dele. O jogador atingido não só perde a posse da bola, mas também um pouco de energia.

Se a bola estiver num local de difícil acesso, empurre-a com seus tiros até um local onde possa pegá-la

Armadilhas

Os campos são grandes e cheios de armadilhas. A seta (Arrow) não deixa as naves andarem em sentido contrário. O rodamoinho (Spin) faz os veículos girarem. A parede (Wall) forma barreiras na pista.

Aperte o A na tela de opções. Uma tela de ajuda aparecerá



Debulhando os chefes

Fique ligado nestas preciosas dicas para liquidar os quatro chefes do jogo. Quem está acostumado a jogar nos arcades já sacou que os nomes dos chefes foram trocados. É que o cartucho vendido no Japão — usado nesta matéria — tem os nomes propositalmente diferentes. Se pintar alguma dúvida sobre os golpes citados aqui, consulte nossa edição anterior (n.º 15).

Ao gosto do freguês

Street Fighter 2 **oferece oito níveis de dificuldade: 0 a 7. Para se acostumar com os golpes dos lutadores, o jeito é começar mesmo do 0. Mas fique ligado: é só a partir do nível 3 que o jogo mostra seu final.**

M. Bison

Seus ataques tiram muita energia. Defenda-se sempre e acerte suas pernas com golpes rasteiros.

MELHORES GOLPES	
Ryu/Ken	Voadora e rasteira
Dhalsin	Parafuso e cabeçada
Chun-Li	Voadora e soco forte
Blanka	Voadora com soco forte e cabeçada
Zangief	Peitada e rasteira
Honda	Voadora e chute forte
Guile	Voadora com chute médio e soco fraco

Balrog

Toda vez que você ameaçar atacá-lo, Balrog virá pulando em sua direção. Assim, o melhor é usar um golpe tipo voadora. Fique esperto quando ele recuar para trás: Balrog tomará impulso na parede da tela, dará um grande salto e cairá em cima de você. Quando ele estiver caindo, prepare um golpe tipo "dragon punch" e acerte-o no meio do caminho.

MELHORES GOLPES	
Ryu/Ken	Voadora e "dragon punch"
Dhalsin	Pé alto e chute forte
Zanghief	Evite usá- lo nesta luta, ele é muito lento
Blanka	Voadora com soco forte
Ghile	Facão
Chun-Li	Voadora com chute forte

Sagat

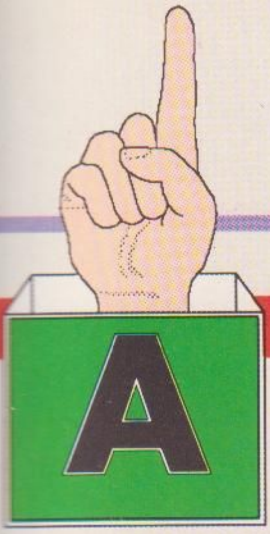
Ataque-o quando ele estiver agachado jogando magia. Dê voadoras ou socos fortes. Para se livrar do "tiger uppercut", caia fora dando pulos.

MELHORES GOLPES	
Ryu/Ken	Magia, voadora e soco forte
Dhalsin	Magia e soco forte
Chun-Li	Pisadas na cabeça
Honda	Voadora e chute forte
Blanka	Soco forte e cabeçada
Zangief	Voadora com soco forte e rasteira
Guile	Voadora com chute médio e soco fraco

Vega

Para enfrentá-lo, o melhor é ficar num canto da tela pulando e dando chutes toda vez que ele se aproxima. Já quando o inimigo atacar com seu foguete, o melhor é rebatê-lo com magia.

MELHORES GOLPES	
Ryu/Ken	Chute forte e magia
Chun-Li	Chute forte e pisada
Honda	Multisocos
Blanka	Pular por cima de Bison e atacá-lo pelas costas
Zanguief	Tapas giratórios
Guile	Voadora, soco forte magia
Dhalsin	Chute médio e magia

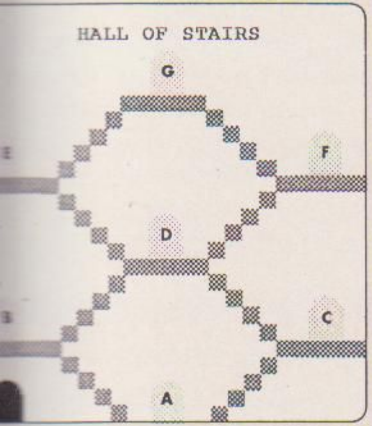


ADDAMS FAMILY

...ste jogo é a cara da sinistra e di-...ida família Addams: cheio de ...stérios. Há uma infinidade de sa-... secretas, vidas e itens escondi-... Nesta e nas próximas edições, ...naremos truques arrepiantes.

Pra sair do sufoco

...uando você estiver com a vida ... um fio e sentir que não vai dar ...a continuar, aperte Start + Se-... (pode ser a qualquer momento ...jogo). Com estes comandos, vo-...irá para uma tela com duas op-...s: continuar ou abandonar. Vá ...a a esquerda (o lado do Conti-...e) e você achará uma sala com ...tro vidas.



Behind Stairs

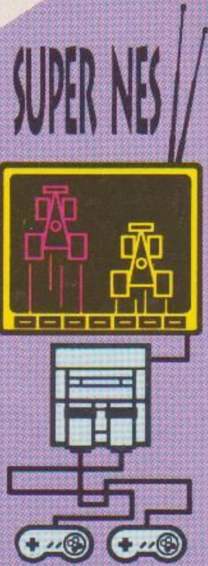
Veja no mapa a numeração das portas. A porta 1 leva a uma sala cheia de corações. A 2 tem bolinha, espada, dinheiro e vida. Em seguida, abra a 5 e pegue o chapéu. Vá para a 3 e, voando com o chapéu, apanhe um montão de vidas. Abra a porta 6 e apanhe o tênis. A saída da Behind Stairs é pela porta 4.

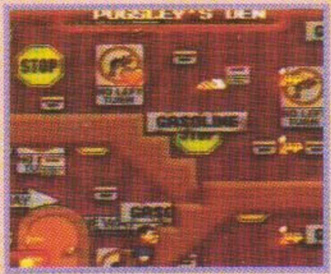
Fora da casa

Do lado de fora da casa, siga à esquerda até encontrar a forca. Suba pela corda até a trave da forca e você alcançará um chapéu voador. Pegue-o e saia voando à direita, subindo no telhado da casa. Entre pelas chaminés e você encontrará salas com itens.

No jardim

Saindo da casa e seguindo à direita, entre no primeiro buraco no chão. Você cairá sobre um degrau de grama. Desça da plataforma e ande à esquerda: você vai passar por trás do degrau e encontrar uma sala com quatro vidas.





Porta invisível 1

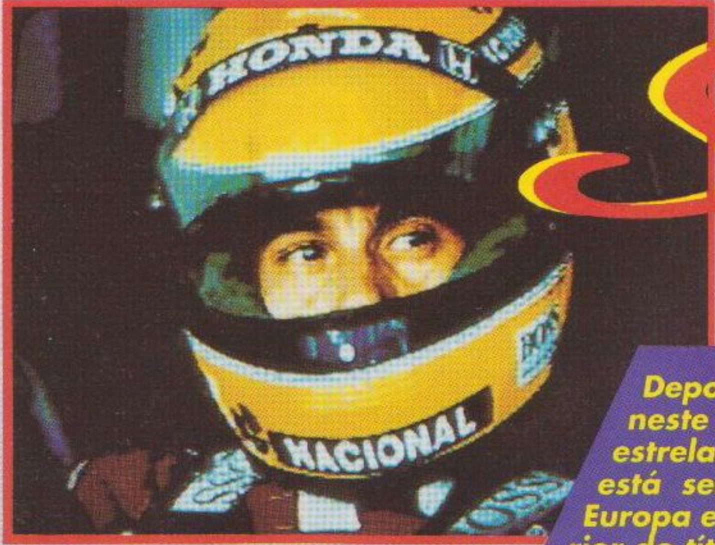
No primeiro andar da casa, vá bem para o canto esquerdo da parede e aperte o ↑. Você abrirá uma porta secreta. Ela leva a uma sala onde você encontra três vidas, um tênis e um coração.

Porta invisível 2

Na mesma sala da dica anterior, tem outra porta secreta atrás da placa Stop. Abrindo-a, você vai dar numa sala chamada Behind Stairs, cheia de dinheiro e mais portas.

YESTENDO
Game Club
VENDO - TROCO - ALUGO
O MELHOR PARA O SEU GAME
R. Artur Azevedo, 1439
(011) 883-4742

SUPER



Depois de muita expectativa, a Sega lança neste mês de agosto Super Mônaco GP 2, estrelado por Ayrton Senna. O lançamento está sendo simultâneo no Brasil, Japão, Europa e Estados Unidos. Se a versão anterior do título já é um excelente game de corrida, esta nova edição está ainda mais desafiante e interessante. Se voc é daqueles que se amarram em Fórmula 1, mal vai poder esperar para agarrar o joystick e vingar nosso tricampeão da vantagem (temporária, é claro) do arqui-inimigo Nigel Mansel

Som e imagem radicais

As inovações do jogo começam pelas telas digitalizadas com a imagem de Senna. A tela de escolha de cada pista vem acompanhada das dicas e opiniões do piloto sobre aquele circuito. O recurso de voz digitalizada está muito mais bem trabalhado que na primeira versão. É a voz do próprio tricampeão que, a todo momento, incentiva e alerta quem joga. Ele usa basicamente as mesmas falas do *SMGP 1*, em inglês — os famosos *Go!, Keep it Up, Now It's Up to You,* etc e tal. Mas uma diferença que você vai sentir de cara é o ronco dos motores, muito mais próximo do real.

O JOGO É CHEIO DE IMAGENS DIGITALIZADAS DO PILOTO

Bateria interna

Super Mônaco GP 2 é um cartucho com 8 mega memória — o dobro da versão anterior. Ele tem ain uma pequena memória RAM e baterias de lítio p você gravar os pontos onde parou. Assim, não existe mais famosas e complicadas passwords da vers antiga. Só o jeito de jogar não mudou nada. Vo começa numa equipe mais fraca e, através de sucessiv desafios aos outros pilotos do campeonato, v mudando para escuderias melhores. Até chegar à M donna e medir forças com o próprio Ayrton Senna

SUPER MÔNACO GP 2
Sega

Corrida | 8 Mega | 1 Jogador

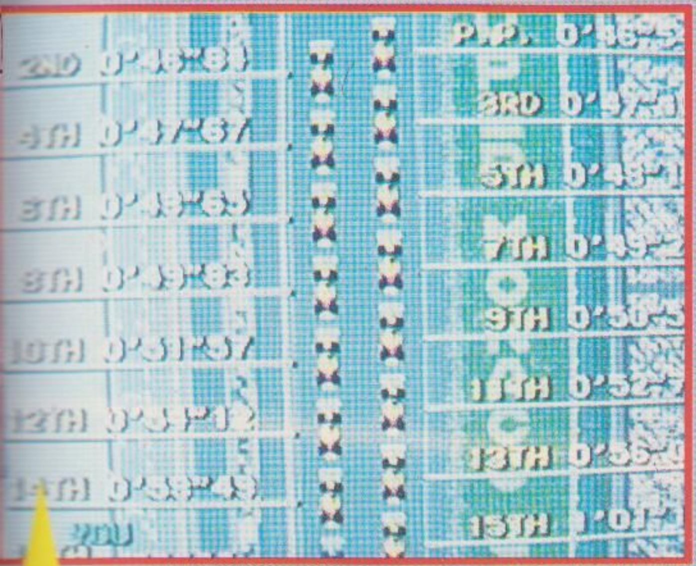
GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERS

Colaboração : Marcos Smirkoff

Mônaco GP II

Mais realismo

Outra melhoria que salta aos olhos do jogo é que, desta vez, as pistas estão bem mais fiéis aos seus traçados reais, mostrados à direita da tela. Na primeira versão, algumas curvas apontavam para o sentido oposto ao que era indicado no mapa. O próprio comportamento dos carros e sua dirigibilidade foram aperfeiçoados. Por aí se nota por que a Sega consultou Senna durante a elaboração do jogo.

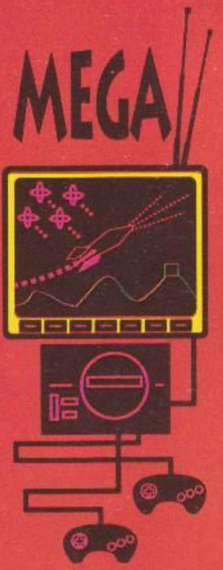


AGORA, O JOGO MOSTRA O GRID DE LARGADA COMO SE FOSSE UMA TOMADA AÉREA, DESTACANDO SUA POSIÇÃO E A DE SEU RIVAL. CHOCANTE

Relevo aperfeiçoado

O relevo dos circuitos também foi bastante aperfeiçoado. Esse lance adicionou um bocado de dificuldade quando se usa câmbio manual no joystick. E por falar em câmbio, vale dizer que ele permanece igual ao do *Super Mônaco 1*. As opções ficam entre o de sete marchas (uma a mais do que na McLaren MP4/6 real), de quatro e o automático.

AS OPÇÕES DE CÂMBIO SÃO AS MESMAS DA VERSÃO ANTERIOR



Senna GP

CHUVA-SURPRESA

Outro desafio extra é a chuva. Durante o campeonato há sempre a surpresa de uma "wet race" ("corrida molhada", jargão da F1 para prova com chuva) onde é preciso dosar muito bem a velocidade para não sair da pista e ao mesmo tempo permanecer na disputa. Num game com Ayrton Senna, não poderia mesmo faltar uma chuvinha...

AS MANHAS DE TODAS AS PISTAS

Os circuitos são os mesmos da temporada de 1991. Por isso o jogo não inclui o autódromo de Phoenix, que passou a integrar o Campeonato Mundial de Fórmula 1 só a partir deste ano.

Em compensação, para dar um toque mais "pessoal" de Ayrton Senna ao game, foi incluído o kartodrómo particular do piloto, que fica próximo a Tatuí, no interior de São Paulo. Em Super Mônaco GP 2, este e mais dois circuitos desenhados pelo tricampeão formam um mini-GP alternativo do jogo: o Senna GP. Agora, saiba de alguns truques que vão ajudar muito a esmerilhar nestas pistas.

EUA

Ele abre a temporada da Fórmula 1. Circuito de baixa velocidade, tem 3.552m. Aconselhável o uso do câmbio de 4 marchas. A curva mais perigosa é a última.

Brasil

O circuito de Interlagos tem 4.128 m. e é de alta velocidade. Sugerimos o uso de câmbio de 7 marchas. As partes mais difíceis da pista são o "S" do Senna e depois a reta oposta.

Espanha

Circuito de alta. Tem 4.032m . Use o câmbio de 7 marchas.

México

Neste aqui, você pode relaxar. É uma pista de alta velocidade com 3.424m, onde o câmbio de sete marchas cai muito bem. É no México que está a maior reta da F 1.

Itália

A Itália tem um dos mais rápidos circuitos da F1. Aproveite e pise fundo. Esta pista tem 3.808m. e pede o uso do câmbio de sete marchas.

França

Apesar de bastante sinuoso, o circuito da França é de alta velocidade. Indicamos o uso do câmbio de quatro marchas. E não deixe de reduzir a marcha antes d curvas mais fechadas.

Portugal

Circuito de alta-média. Te 3.872m . Aconselhável uso d câmbio com 7marchas. Estude be os pontos de ultrapassagem: el são traiçoeiros.

Austrália

Circuito de alta. Tem 3.040r Aconselhável uso do câmbio com marchas. A velocidade máxim chega até 335Km/h.

Mônaco

Circuito de rua com 3.072 r Mônaco tem fama de ser uma pis difícil. Como é cheio de curv fechadas, os pilotos desenvolve baixa velocidade. É melhor usar câmbio de quatro marchas. Ten cautela para não se espatifar n muitas proteções e redobre a atenç para fazer a curva depois do túne

Alemanha

Circuito de média. Tem 3.308r Aconselhável uso do câmbio co 4 marchas. É uma pista mamão co

MEGA

NOS BASTIDORES DA SEGA

A idéia de desenvolver um game com Ayrton Senna partiu da Tec Toy. Em março do ano passado, a representante brasileira da Sega propôs o negócio para os japoneses e ele foi logo aceito. Não é para menos: o cartaz do piloto no Japão é imenso.

Em agosto de 91, Ayrton Senna's Super Monaco GP 2 começou a ser bolado. Para isso, os especialistas da Sega realizaram uma minuciosa pesquisa sobre carros e pistas da Fórmula 1. Fotografaram cada circuito do campeonato. Estudaram tudo nos mínimos detalhes. E apresentaram o jogo para o piloto.

Mas o trabalho ainda não estava terminado. Senna, com sua famosa mania de perfeição, sugeriu uma série de acertos para que o game traduzisse ao máximo a arte, técnica e emoção de pilotar um carro de Fórmula 1.

A velocidade do automóvel não extrapola para os 400 e tantos Km/h como na versão anterior. No game para Mega Drive, ela não passa dos 326 Km/h.

Ao passar sobre as zebras, o carro não perde mais a velocidade como acontecia no SMGP 1. "Isso não é o que acontece na verdade. As zebras são partes da pista", ensina o piloto. Por determinação dele, até a metade da banda do pne pode pisar na zebra sem prejuízo d velocidade. Mas se o jogador abus desta manha e pisar em tudo o que zebra, vai se dar mal: a suspensã será prejudicada. Uma punição pa pilotos à la Nigel Mansell.

As pistas também receberam acertos do piloto. Além de modific algumas curvas aqui e ali, Sen pediu que os cenários fossem ma "limpos". E que as pistas não fosse tão cheias de pneus, placas e outr obstáculos. Nas corridas de verdad estes elementos não são pra enfeit mas para proteger o piloto. E apen quando necessário.

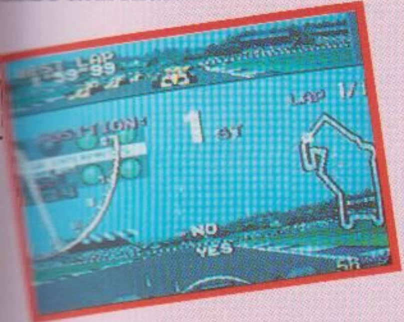
plicar, mas onde você tem que ficar muito ligado na sinalização.

Canadá

Circuito de alta. Tem 3.360m. Aconselhável o uso do câmbio de 7 marchas. O Grande Prêmio do Canadá é muito traiçoeiro: qualquer bobeada e você vai comer muita grama. Cuidado especial com os cotovelos superior e inferior.

Inglaterra

Silverstone é um circuito de alta velocidade com 3.776m. É nele que a McLaren testa todos os seus carros. Os melhores pontos de ultrapassagem estão na parte de baixo da pista. Use o câmbio de quatro marchas.

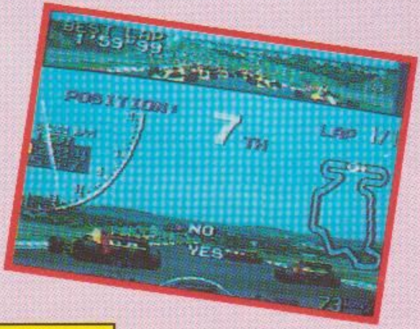


Japão

Com 3.776m, esta pista pede o câmbio de sete marchas. Ela é do tipo entruncado, com muitas curvas. Tenha cuidado especial com a curva depois da ponte.

Hungria

Circuito de média. Tem 3.232m. Aconselhável uso do câmbio com 7marchas. Tem curvas longas e do tipo que fecha duas vezes.



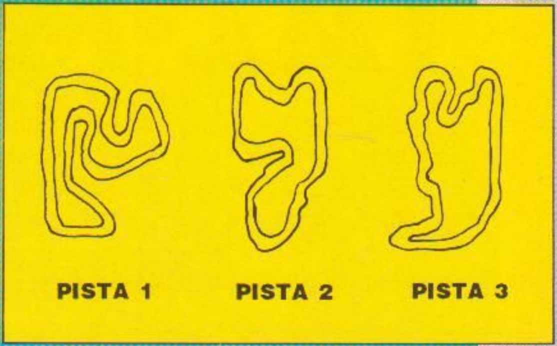
Bélgica

Circuito de média. Tem 3.872m. Aconselhável uso do câmbio com 4 marchas. O circuito da Bélgica tem uma grande vantagem sobre os outros: as faixas na pista ajudam muito o piloto nas ultrapassagens.

San Marino

Com 3.520m, San Marino é uma pista de alta velocidade, onde o mais adequado é o uso do câmbio de 7 marchas. Seja cauteloso no "S" da reta oposta e no cotovelo na parte superior da pista.

OS DESAFIOS DO SENNA GP



No circuito alternativo Senna GP, que não faz parte do World Championship, você vai correr em três pistas. Uma é o kartódromo que existe na fazenda do piloto em Tatuí, interior de São Paulo. As duas outras foram especialmente desenhadas pelo piloto para o seu jogo.

No kartódromo, logo após a largada, vem uma grande e tentadora reta. Você vai se animar a pisar fundo, mas lembre-se: o retão termina numa curva muito perigosa.

A segunda pista (na foto, a do meio) tem elementos que Senna extraiu de vários outros circuitos. É um traçado de média velocidade, melhor para o câmbio de quatro marchas. A terceira pista é uma das mais difíceis já criadas. Você tem que ser muito fera pra se dar bem. Use o câmbio de quatro marchas, e se bobear, até o automático.

POR DENTRO DA MCLAREN

Este é o carro que você vai dirigir em Super Mônaco GP 2

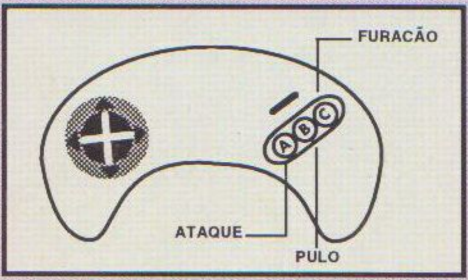
Projetista: Neil Oatley
Motor: Honda RA 121, 12 cilindros em V, cerca de 700 hp
Câmbio: McLaren, transversal, 6 marchas
Pneus: Goodyear Eagle, radicais
Freios: Brembo, com discos de carbono
Amortecedores: Showa
Suspensão: Normal (não-ativa), do tipo push-rod

TAZ-MANIA

O Diabo da Tasmânia, rival do coelho Pernalonga nos desenhos animados, é um dos mais gulosos e enfezados personagens que já pintaram nos videogames. Ele também disputa com Sonic o título de herói mais veloz — quando fica muito, muito bravo, transforma-se num furacão desembestado que derruba tudo à sua frente. Mas nessa ele não leva muita vantagem, pois nas telas de seu mundo os espaços para correr são bem mais curtos que os do porco-espinho.

Como não há muito espaço pra correr, é pre so soltar o botão na hora certa. Senão, lá va pobre diabo precipício abaixo

O joystick é configurável. Esta é nossa sugestão para as funções dos botões: A - B - C



As fases

A aventura de Taz começa quando ele ouve uma lenda sobre os pássaros gigantes. Diz a história que os tais pássaros botam ovos tão grandes que são capazes de alimentar toda uma família de Diabos da Tasmânia por um ano! Taz sai em busca deste apetitoso prêmio, cruzando sete mundos com um total de 17 fases. As fases são curtas e do tipo labirinto, com vários andares. Nelas ele encontra vários inimigos, quase todos vulneráveis ao seu temido furacão. Além deles, existem cinco chefes.

Esse pilar é o marco da fase. Se você perder a vida, Taz retorna a partir desse ponto

D I C A

SE VOCÊ CHEGAR PERTO DE UM OBJETO E SEGURAR O BOTÃO DE ATAQUE, TAZ O CARREGARÁ PARA ONDE QUISER

Comida, muita comida

Em suas andanças, Taz pode fazer uns lanchinhos — são frangos assados, peixes e frutas, que dão pontos. O alimento mais precioso é a pimenta. Quando Taz a engole, torna-se capaz de cuspir fogo quatro vezes, bastando usar o botão de ataque. As bombas só podem ser comidas quando ele fica com invencibilidade temporária. Isso acontece quando ele pega uma estrelinha.

ITENS

Comidas em geral - dão pontos
Pimenta - dá quatro "tiros" de fogo
Cápsula - recarrega a energia
Bombas - se Taz comê-las, explode
Estrela - invulnerabilidade
Cara do Taz com o número 1 - vida
Cara do Taz com o número 3 - Continue

Montanha

O primeiro mundo é a montanha. Para pular de um nível para outro, pegue carona nos jatos d'água. Cuidado com os caras de pedra — eles não estão nem aí para o furacão. Em compensação, Taz pode subir na cabeça deles para alcançar andares acima ou pegar carona, passando em segurança sobre a areia movediça.

Para safar-se dessa picape, basta saltar alg mas vezes sobre a capota. Use o furacão pa não ser atropelado

Quando subir num cara de pedra, fique gira do. Assim ele não poderá atingi-lo quando vantar as mãos

Fábrica

Para começar a escalada pelos andares da fábrica, é preciso apanhar a caixa, subir nela e assim saltar para a primeira plataforma. Na primeira fase da fábrica, passe com o furacão na frente dos fornos e das hélices pra não virar churrasquinho ou picadinho. Na segunda fase, o lance é mover as alavancas pra desligar as esteiras rolantes.

Cuidado. Algumas alavancas dão o maior che

MEGA

Gelo

Como é costume acontecer em todo mundo de gelo que se preze, Taz desliza feito manteiga pelo chão. Usar o furacão aqui é complicado. Na travessia da água, seja rápido, pois as plataformas afundam. E, se cair na água, o diabo congela por alguns instantes, perdendo energia.

Nessa plataforma você pode afundar. É que, abaixo da água, existe um subterrâneo com vários itens

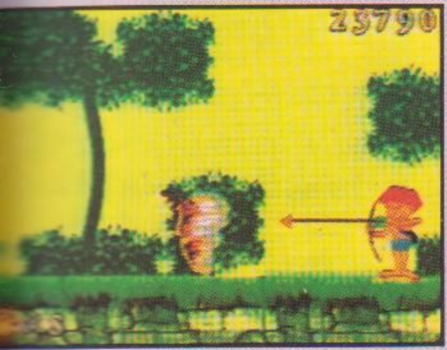
Templo

Taz está na última etapa de seu desafio. O templo no meio da floresta é um verdadeiro labirinto e obrigará você a dar muitas voltas para encontrar a saída. Às vezes você está crente de que achou o caminho, mas acaba caindo num beco sem saída cercado por dragões de fogo. Fique ligado: pode-se passar por trás das pedras que não possuem desenhos.

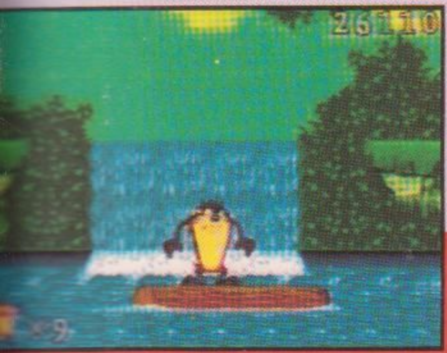
Um outro Diabo da Tasmânia guarda o templo. Quando ele atacar de furacão, apenas salte-o para não ser atingido. Quando ele estiver normal, furacão nele

Floresta

Este mundo está coalhado de ratinhos com lanças. Além do ataque-furacão, você pode eliminá-los simplesmente pulando em cima deles. As plantas carnívoras não são páreo para o apetite de Taz e podem ser devoradas. Fique esperto nesta fase, pois você vai querer dar longos saltos e, de repente, pode cair num baita precipício. Já na segunda tela, Taz vai escalar os galhos de uma enorme árvore. Dar um furacão durante os saltos ajudará a pular mais alto.



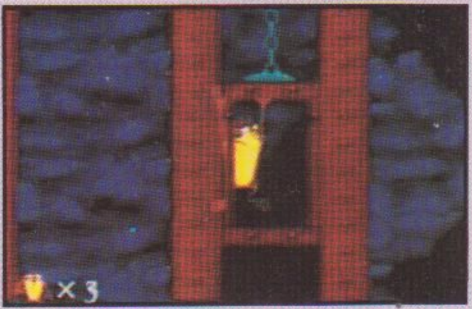
Depois de escalar a árvore, você encontrará este ...tim. Atropele-o com o furacão e tudo bem



No final da floresta é preciso atravessar um rio em cima de toras. Quando quiser saltar para terra firme, use o botão de pulo e ↑

Minas

Aqui você vai penar um pouco. Primeiro, Taz pega carona num daqueles carrinhos sobre trilhos, desviando dos obstáculos. Para levantar o carrinho e apanhar as muitas estrelinhas que aparecem na parte superior da tela, aperte o A. Mas fique esperto para abaixar rapidamente — depois das estrelinhas sempre vem um túnel e você pode se estatelar. Regule a velocidade do carrinho com o Direcional para os lados. Na segunda fase, Taz vai andar de elevador. Use a alavanca para mover o elevador para cima (A + ↑) e para baixo (A + ↓).



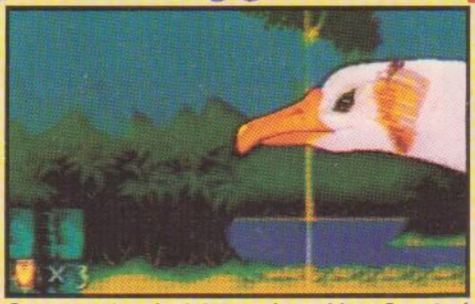
Para movimentar os elevadores que não têm alavanca, Taz precisa pular várias vezes. O elevador comporta-se como um ioiô

Rio

Mais uma vez, Taz vai atravessar a correnteza a bordo de troncos. Surgem também umas pedras, mas toda vez que se está sobre elas aparecem uns jacarezinhos pentelhos. Passando o marco da fase, a travessia vira um desespero. Experimente pular sobre a água e, no auge do salto, usar o furacão. É uma tática que ajuda muito.

A mãe das plantas carnívoras tenta vingar-se. Mas basta ficar girando, sem sair do lugar, e você a despacha fácil

Ave gigante



O ponto vulnerável da ave é seu bico. O resto é com você!

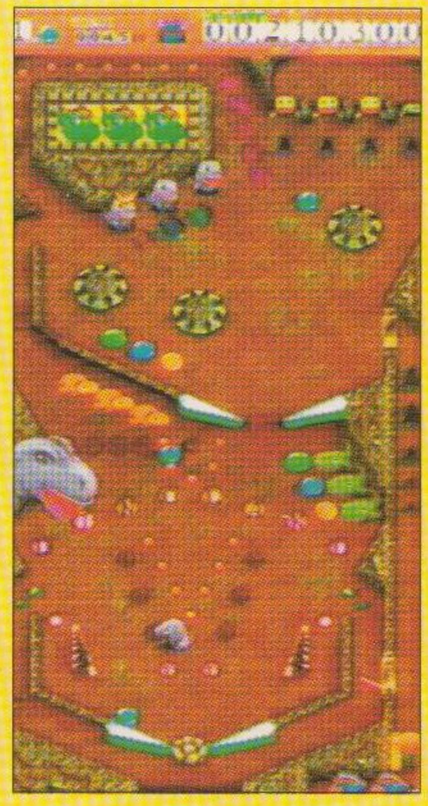
Enfim, Taz encontra a legendária ave e seu gigantesco ovo. Mas ela lutará bravamente para defender sua cria. Este jogo tem uma seqüência de final rápida e bem-humorada, bem ao estilo dos desenhos do Diabo da Tasmânia. Com todas estas dicas, esperamos que você possa vê-lo. E, como se diz no final dos desenhos da turma do Pernalonga, "por enquanto é só, pessoal!"

PINBALL/AÇÃO-AVENTURA

DINOLAND

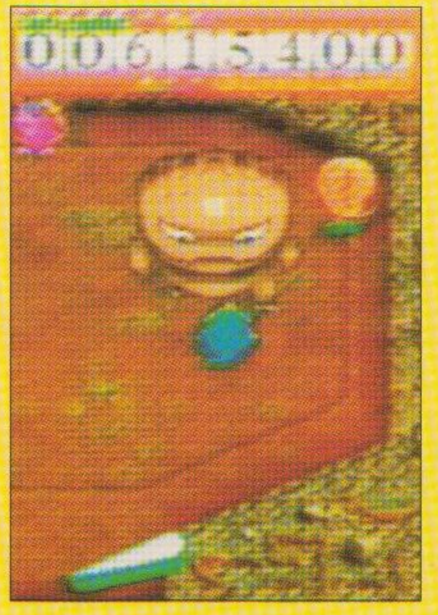
Se você é fanático por pinball com certeza vai curtir *Dinoland*. Não é tão complexo quanto o *Devil's Crash*, mas garante umas boas flipadas. O segredo do jogo é ir encaçapando a bola no buraco do chefe, porque depois de seis bolas você ganha o direito de enfrentar o monstro e salvar a menininha.

Se você não for craque e só quiser garantir muitos pontos, mantenha a bola na parte superior da tela. E fique de olho nas coroas amarelas que enfeitam os pequenos dinossauros! Basta acertar todas e atingir o dinossauro que vai surgir logo após um raio. Daí, você terá a oportunidade de jogar com bola múltipla e garantir um montão de pontos.



Boss

Você tem de evitar que o pequeno monstro rapte a menina que fica na parte de cima da tela. Fique de olho na sua energia (ela aparece no canto inferior esquerdo da tela). Acerte a bolinha no monstrinho e aperte B para a bola virar dinossauro. Daí, vá atrás do pequeno monstro e acerte-o. Repita a operação várias vezes, mas fique sempre ligado na energia, porque se ela estiver baixa não dá tempo de bater no monstrinho e salvar a bela moçoila.



DINOLAND/Renovation

Pinball — 2 Jogadores

GRÁFICO — SOM — DESAFIO — DIVERSÃO

Acionar defesa

ESQUERDA	passar a bola pela canaleta esquerda
DIREITA	passar a bola pela canaleta direita
CENTRAL	colocar a bola na caçapa do Boss

MAGICAL TARU

Um game tipicamente japonês com gráficos que lembram desenho animado. É isso que você vai encontrar em *Magical Taru*. Quem já jogou *Mystical Ninja*, do Super NES, vai notar algumas semelhanças: fases longas e cheias de detalhes, como passagens secretas e itens especiais.

O jogo parece um pouco infantil em um primeiro contato. Mas é complexo por causa dos detalhes e deve agradar a todos. O grande barato está nos movimentos. O morcego com cara de bonzinho faz vôos rasantes e precisos, além de pular, dar socos e soltar magia.

A música é de parque de diversões e colabora para tornar *Magical Taru* um grande sonho. Mas fique esperto com seus inimigos para não deixar o sonho virar pesadelo...

Desvie das balas que o helicóptero joga em você e pegue os extintores. Para matar o chefe, pegue a bola e jogue na cabeça dele

A magia lhe dá imunidade por alguns segundos. Aproveite para acertar as carinhas na parede e descobrir plataformas secretas

MAGICAL TARU/Sega

Aventura — 1 Jogador
8 MEGA — fases longas

GRÁFICO — SOM — DESAFIO — DIVERSÃO

MEGA

DAQUI PRA FRENTE É COM VOCÊ!

PRO

A LINHA DE JOYSTICKS QUE ACABA COM OS LIMITES DA SUA HABILIDADE. ESCOLHA O SEU:

PRO-1
COMPATÍVEL COM ATARI E MASTER SYSTEM
- *Design anatômico*
- *Chaveamento para os dois sistemas*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*

PRO-2
COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*
- *Leds indicadores de power e turbo*

PRO-3
COMPATÍVEL COM PHANTOM SYSTEM, VG 9000, HI-TOP GAME
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Leds indicadores de power e turbo*

PRO-4
COMPATÍVEL COM DYNAVISION 2 e 3
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Leds indicadores de power e turbo*
- *Saída para fone de ouvido*

Chips do Brasil

VENDAS NO ATACADO TEL: (011) 264-2004

*Mesbla • **SP:** Fotóptica • Brinquedos Laura • Foto Elite • Catv Eletrônica • Irmãos Duarte • Jetsom • Star Presentes • Foto Veda • Dolar Som • Eletrônica Santana • Rede Barateiro mercados • Carrefour • J. M. Toy'n Games • Tech Video • David da Costa • Eldorado Plaza • Gamemania • Eletrônica Sta. Ifigênia • **INTERIOR:** Skina Magazine • Carrefour • **RJ:** Foto Mania • Pompadour • Ponto Frio • Alvilar • W. Shock • Telerio • **MG:** Casa Harmonia • Kika Colorida • Carrefour • Transístora • Rota Plus • Hot Som • Eletrônica • Eletrônica Futuro • Eletrônica Musical • Foto Elias • Som Maior • **PR:** Hermes Macedo • Game Center • Aldo Componentes • Foto Maringá • Tradisom • Amplisom • Eletrônica • **SC:** Som Maior • Lojas York • World Games • Mario Stefano Benedeti • **RS:** Focos Video • Jô Discos • Lojas Multisom • Simar • Vipron • Palácio Musical • Rádio Vitória Radio Astral • Casa dos Gravadores • Arno Decker • **CE:** Eletrônica Adial • Top Data • Eletrônica Musical • Eletroeletrônica Confiança • F. Walter • Eletrônica TV Som • **PE:** Game • Aky Video • Lojas Verão • Eletrônica Yang*

ESTAMOS NOMEANDO REPRESENTANTES

ROAD RASH

Escolha da máquina — Digite estas passwords para começar o game com uma das máquinas:

Furruci: 32673 Ø1RØ1 Ø11DØ 35T7Q.

Panda: 75Ø: 32674 Ø2EA1 1ØØET 36RCN.

Diablo: 1ØØØ (fase 4): ØØØØØ Ø3231 Ø1ØØJ 479KT.

ROLLING THUNDER 2

Passwords — Delire com esta lista completa de códigos para a seleção de fases:

Fase 2 — MTLS
Fase 3 — NFCG
Fase 4 — RNSN
Fase 5 — CPPP
Fase 6 — LLBS
Fase 7 — PIDT
Fase 8 — NREF
Fase 9 — MMMK
Fase 10 — DNPD
Fase 11 — PTCP

PHANTASY STAR 2

Câmera lenta — Para jogar *Phantasy Star 2* em câmera lenta, pause o game. Daí aperte o botão B se quiser metade da velocidade — ou C — se preferir jogar quadro por quadro.

SOL-DEACE

Seleção de fase e 99 vidas — Logo na abertura, digite: A, B, C, A, B, C, B, C, B, A e Start. Mova o cursor até o Start e escolha uma fase. Vá com o cursor até o Mode e aperte o botão da direita até surgir MY99. Então, saia deste menu e escolha Continue para começar a jogar.

STREETS OF RAGE

Continues — Para descolar alguns Continues, faça isso: ←, ←, B, B, B, C, C, C e Start.

M-1 ABRAMS BATTLE TANK

Invencibilidade — Para se livrar do incômodo da artilharia inimiga, faça esta seqüência logo na demonstração: B, B, C, B, C, C, C, B, C, B, B e C.

MIKE DITKA'S POWER FOOTBALL

Buffalo Bills — Para jogar as finais com o time do Buffalo Bills, digite o seguinte código: FyC42u.

GAIARES

Arma secreta — Para conseguir uma arma superpotente, atire seis vezes sem acertar absolutamente nada.

EARNEST EVANS

Pular fase — Se você estiver a fim de passar da fase que está jogando para a próxima, faça o seguinte: dê um pause no game. Daí aperte ↑, A, ↑, B, ←, A, →, B e tire a pausa. Você pulará, automaticamente, para a próxima fase do game. O mais legal é que você pode fazer isso em qualquer tela, de qualquer fase.

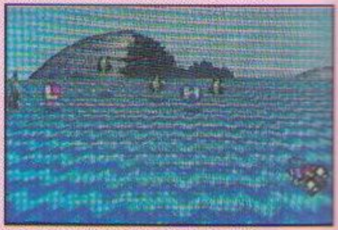
TWIN COBRA

Arsenal poderoso — Para conseguir superarmas, dê pause no game. Daí, aperte ↑, ↓, ← e →. Então segure o botão A e aperte Start.

Seleção de fase — Na tela de abertura, digite:
↑, ↓, →, ← e Start.

ARNOLD PALMER GOLF

Password — Para começar uma rodada (round) em primeiro e com muita grana, digite: BsDV yØYv oKAk LKde XXil GØGz 6QgY kgØA 542e.



BURNING FORCE

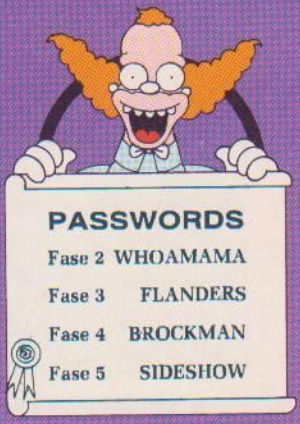
10 vidas — Para descolar dez vidas por Continue, digite: B, A, B, A, A, C, A e A na tela de opções.

GOLDEN AXE 2

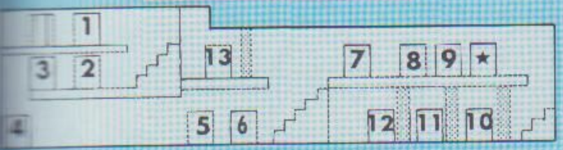
Seleção de fase — Logo na abertura, segure os botões A, B e C e aperte Start. Solte o B e o C, mas segure o A. Aperte B e C ao mesmo tempo para entrar no menu de opções. Solte B e C e, apertando A, vá até Exit. Segure o A e aperte B e C ao mesmo tempo para voltar ao menu principal. Continue com o dedo firme no A, solte o B e o C. Daí, aperte B e C ao mesmo tempo (sempre segurando o A) para escolher o número de jogadores. Segure A, B e C e escolha o seu personagem, segure ↓ no Direcional e aperte Start. Ufa! Se você não desistiu no meio do caminho, chegou a hora de escolher a fase.

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

Se você já gastou muitos neurônios para acabar com os ratinhos sem graça deste game, aqui vão mais cinco superdicas das fases 4 e 5. Nunca é demais repetir que o importante é procurar itens mesmo depois de acabar com os ratinhos. Krusty's Super Fun House tem muitas surpresas reservadas para quem é curioso!!!



Fase 4



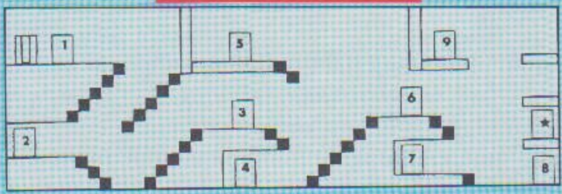
PORTA 1 Vá para a direita e detone os deteriorados para pegar as bolinhas que ficam do outro lado. De posse de mais bolinhas, dirija-se ao lado direito e use o trampolim para destruir os deteriorados que ficam na parte superior da tela. Com isto você libertará os amados ratinhos.

Construa uma escada com os potes de vidro. Cada pote encuba um ratinho. Depois é só encaminhar os bichos para seu destino funesto

PORTA 2 Antes de levar os potes de vidro, use-os para conseguir bolinhas para acabar com as aves que fazem o possível para estragar a sua festa. Siga as gotas e faça uma escada. Lá em cima, à direita, há um arsenal de bolas para você.

Acabe com as aves e comece a encurralar os ratos. Construa uma escada com base bem ao lado da porta. Os ratinhos subirão encubados nos potes de vidro e o último deles pelo cano. Fim!

Fase 5

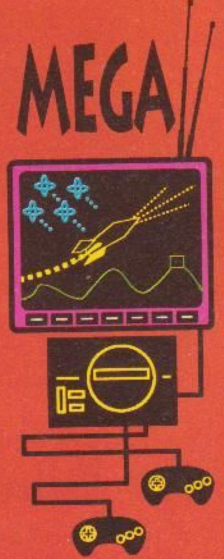


PORTA 1 Acima da máquina destruidora de ratos existem plataformas invisíveis que levam você a uma vida.

Use o bloco como parede para o balde parar no local desejado. Ele será o primeiro degrau da escada. Acabe de construir a escada e aguarde ansioso pelo fim dos ratos

PORTA 2 *Tampe os ventiladores para levar os ratos para a direita. O importante é ser rápido e usar o mesmo bloco para tampar todos os ventiladores. Moleza, né?*

PORTA 3 *Pegue a estrelinha e complete a fase de bônus. Só assim você conseguirá fechar esta porta. Fique esperto! O tempo é cronometrado e você só tem uma chance*



OLYMPIC GOLD/ U.S. Gold			
Esporte	4 mega	4 Jogadores	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃ

ESPORTE

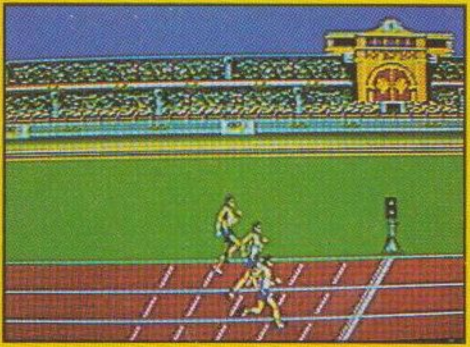
OLYMPIC GOLD

A galera dos States não perde tempo. Para comemorar a grande festa esportiva de Barcelona, a U.S. Gold lançou o cartucho Olympic Gold para os três sistemas da Sega. Na edição passada falamos da versão para Game Gear, e agora vamos dar uma espiada na do Master, que aliás é muito parecida. As dicas que demos na outra matéria também servem para este jogo, tá?

São sete modalidades esportivas nas quais você corre, nada, arremessa martelos, lança flechas e ainda encontra tempo para realizar lindos saltos ornamentais.

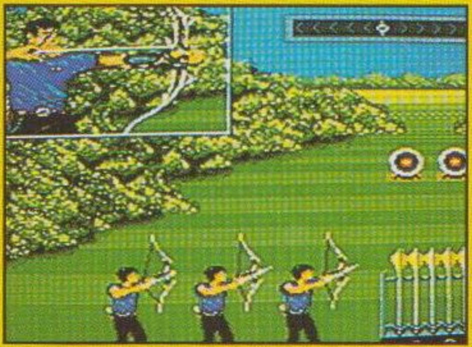
Reúna os amigos e ganhe as medalhas que o Brasil dificilmente conquistará! Seja um herói nacional! E o mais legal: em português. Sim, porque o game oferece oito opções de idiomas: do manjado inglês aos inusitados sueco e holandês. Good luck, ou melhor, boa sorte!

100 metros rasos



Para ser o novo Ben Johson, você não precisa apelar. Basta apertar os botões A e B coordenadamente e o mais rápido possível

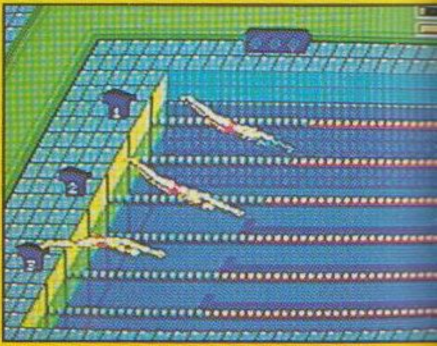
Arco e flecha



Aperte o B. Mova o Direcional para a esquerda para esticar a corda. Aperte o B novamente e o alvo surgirá. Considere o efeito vento e mire bem

200 metros livres

Não basta ser rápido. Para se dar be na natação, você precisa manter fôlego. Controle-o pelo canto superi direito da tela



Aperte A e B para nadar. Diminua um pouco hora da virada e vá o mais rápido possível lo após ela. Com isso você consegue um óti impulso

GAME TAMBÉM É CULTURA

SE VOCÊ É CURIOSO E GOSTA DE APRENDER COISAS NOVAS, QUE TAL APRENDER ALGUMAS PALAVRAS EM SETE LÍNGUAS? É SÓ ESCOLHER ENTRE INGLÊS, FRANCÊS, ALEMÃO, HOLANDÊS, SUECO, ITALIANO E ESPANHOL

CURIOSIDADE

A VERSÃO ORIGINAL DO GAME TINHA "PATROCÍNIO" DA COCA-COLA. JÁ O CARTUCHO BRASILEIRO SÓ TEM O LOGO DA OLIMPÍADA NA ABERTURA

MASTER

JOGO DE SALÃO

PARLOUR GAMES/Sega	
Jogo de salão 3 jogos	4 Jogadores

PARLOUR GAMES

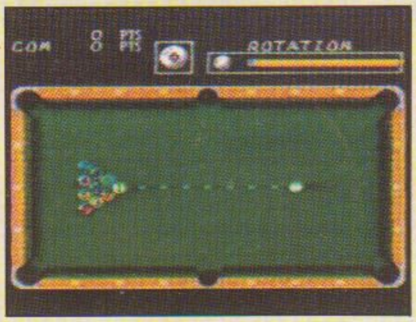
...e o seu pai acha que você joga ...to videogame, que não liga pa- ...is nada, que você é um alie- ...ín, mostre a ele que não é bem ...m. Vá até a locadora e alugue ...ur Games. Chame o papai pa- ...r que ele vai curtir.

...te game é ideal para adultos e ...bém para a moçada que curte ...a competição. São três modali- ...s em um só cartucho: bilhar, ...dos e bingo. Nada de ação, grá- ...s maravilhosos ou estratégias ...olantes. Para se dar bem neste ...e, o lance é sacar as particula- ...des de cada modalidade.

... mais legal é o bilhar. Você ...e jogar sozinho, com mais três ...os ou contra o computador. ... apurar a mira e esperar a bo- ...ir na caçapa..

...lhar

...ão quatro tipos de jogo: basic, ...e ball, nine ball e rotation. ...em saca as regras de bilhar, vai ...har um pouco, porque errar ...a ou encaçapar a branca não ...der pontos. Para dar uma ta- ...certeira, faça o seguinte: ajuste ...a com o Direcional e use o bo- ...2 para medir a força da jogada ...te uma vez para o taco que fica ...nto superior direito da tela se ...er e outra para ele parar).



Coloque a mira bem no meio da primeira bola logo na primeira tacada da partida. Faça o taco parar bem no fundo para a jogada sair o mais forte possível. Legal, né? Você acabou de colocar uma bola na caçapa do fundo

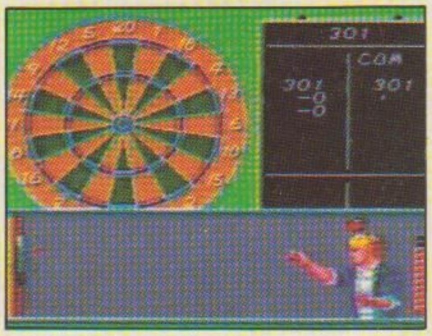
As bolas são numeradas. Você é obrigado a ir na bola da vez. Só dá para encaçapar uma bola que não seja a da vez, se você bater na da vez primeiro. Ou seja, usando a tabela ou fazendo "telefone". Mas vale a pena tentar, porque os pontos que você ganha compensam.

★★★★★★

Quando você for jogar contra o computador, escolha o nível amador. Caso contrário você perderá feio. A não ser que o espírito de Rui Chapéu baixe em você.

Dardos

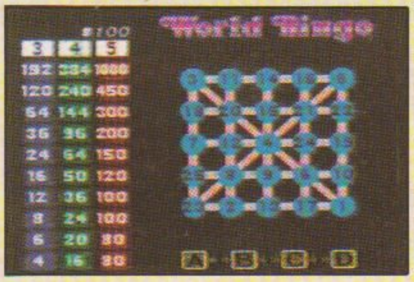
Todo pub inglês que se preza tem um alvo especial para dardos. O jogo não é muito difícil, mas esta versão do *Parlour Games* é complicada. Para acertar o alvo, coloque o Direcional para frente e aperte o botão 2. Depois de alguns erros, é provável que você comece a acertar o desejado centro do alvo



Escolha os dardos pesados (heavy) para começar a jogar. Com o tempo, mude para os de peso médio, porque é mais fácil dar efeito

Bingo

Todo mundo já jogou bingo em festa junina. A diferença é que este bingo tem um pouco de caça-níqueis. Então, além de contar com sorte, você precisa ter a manha de apostar.



Escolha a sua cartela usando o Direcional. Na hora de acionar o caça-níqueis, aperte o botão 2

SPIDER-MAN

Última fase — No quarto onde você pega a chave do lagarto (Lizard's Key), vá até a lama que fica no canto inferior direito e salte. Ao se livrar da lama, você terá conseguido a roupa de Venom (Venom's Suit).

Pac-Man — Por essa você não esperava! Um superjogo de Pac-Man no meio do Homem-Aranha. No quarto Electro, após pegar a chave, vá até o Game Gear que pisca. Aparecerá na tela:"Press button 1 to continue or button 2 for Game Gear". Aperte o botão 2 e delicie-se com o bom e velho Pac-Man.

SUPER KICK OFF

Jogada mortal — Para ser o maior artilheiro de todos os tempos, preste muita atenção. Na hora da saída, chute a bola para o alto usando o botão 2. Daí, corra rumo ao gol adversário. Quando a bola estiver para cair, acerte um belo cabeceio e saia para o abraço. É bom treinar bastante, porque tudo deve ser feito com muita precisão!

SHINOBI

Seleção de fases — É bico escolher em que fase jogar. Aperte ↓ e o botão 2.

WONDER BOY 3

Armas à vontade — Para brigar com maior facilidade, digite o seguinte código:

9GC5 YHX XY4V T1H.

Não curtiu? Então, fique esperto e tente isso: para conseguir 983 040 moedas de ouro, digite a password:

WE5T ONE ØØØØ ØØØ. Para conseguir todas as armas, entre na porta que fica embaixo da torre. Caia no buraco. Há uma porta no lado esquerdo. Pule-a e você achará uma passagem secreta que o levará a uma sala abarrotada de armas.

VIGILANTE

Seleção de fases — Aperte ↑, ← e o botão 1 na tela de abertura.

ELIMINATOR/NINTENDO	
Corrida	2 Jogadores

ELIMINATOR BOAT DUEL

Se você estava atrás de um game divertido para jogar com a moçada, pode parar de procurar. Neste jogo — que lembra *Micro Machines*— você pilota sua lancha entre bandeiras, em pântanos e em docas. Passa por tubarões, jacarés e submarinos.

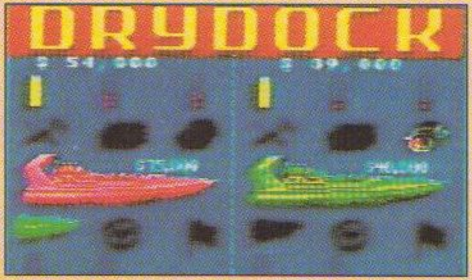
Seus opositores são oito, um mais esquisito que o outro. O mais baba é Seasick Sidney, ou seja, um cara que tem enjôos em pleno mar. O mais fera é Disaster Don. Você tem de fazer misérias para cruzar a linha de chegada na frente dele.

Fique ligado nos itens que pintam na tela. S dá grana e N, nitrogênio. A grana é superimportante para você poder incrementar o seu barco. Já o nitrogênio, que é acionado com o botão B, deve ser usado em momentos estratégicos (retas, rampas e no final da prova).

Para fazer uma boa corrida, você tem de largar bem. Preste atenção na menina que indica o momento de zarpar. Quando ela dobrar os joelhos, prepare-se. Acelere fundo em seu próximo movimento. Mas cuidado! Uma largada em falso vale uma pequena multa de 2 000.

Adversários

- Fase 1 - Seasick Sidney
- Fase 2 - Aquarius Rex
- Fase 3 - Vicious Vicky
- Fase 4 - Surfer Bob
- Fase 5 - Weird Willy
- Fase 6 - Mangler Mike
- Fase 7 - Veronica Alabaster
- Fase 8 - Disaster Don



Na tela DRYDOCK, você tem a chance de incrementar a sua lancha. Escolha na seguinte ordem: ferramentas, motor e motor de arranque

Faça as curvas pelo lado de dentro para não perder velocidade. E tome cuidado para não esbarrar nas bandeiras!

Na tela do pântano, não pegue cami- nhos alternativos. Oriente-se pela cor da água e vá até o fim.

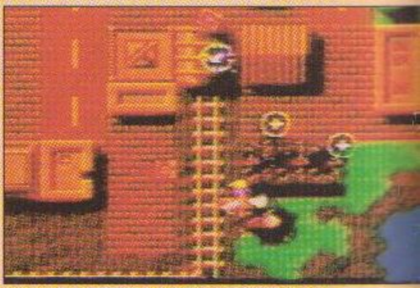
FIREHAWK

Um pequeno país chamado Lafia está com a democracia ameaçada por um poderoso grupo de traficantes de drogas. O governo resolve pedir ajuda para os States. Afinal, os americanos sempre gostaram de ser vistos como os salvadores da pátria, os defensores dos fracos e dos oprimidos. Enfim, o Congresso norte-americano resolve colaborar e aprova o uso de força militar para a paz voltar a reinar em Lafia.

Você é o piloto de uma expedição de reconhecimento. Seus pára-quedistas saltam para ver o que rola lá embaixo. Sua missão termina quando você resgata todos os caras.

Para isso você precisa detonar a base inimiga e se livrar de seus ataques aéreos. Só então poderá recuperar os soldados e levá-los de volta para a segurança do porta-aviões.

A munição é limitada, portanto não fique atirando à toa. Quando uma sirene começar a soar, tome cuidado. Um só tiro e você perde uma vida.



Que tal começar pela segunda missão? Se A, B e Start ao mesmo tempo. Daí é só resg os três pára-quedistas

FIRE HAWK/Camerica	
Guerra	1 Jogador

Quando você já estiver com um soldado a bordo, aperte Select. A seta-radar mostrará onde o porta-aviões está atracado

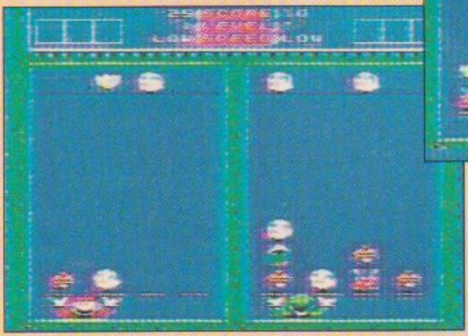
Vale a pena deixar um soldado por vez no ta-aviões. Com isso você recarrega energ ganha mais munição

YOSHI

Tetris é um dos jogos mais copiados e aprimorados de todos os tempos. Da tela colorida de um 386 até o preto-e-branco do Game Boy, muita gente já quebrou a cabeça para encaixar as peças malucas que caem sem parar. Agora chegou a vez de Yoshi sucumbir ao charme do game.

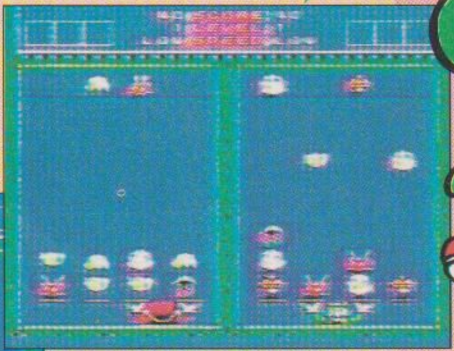
Yoshi é um *Tetris* bem diferente. Você não tem de encaixar as peças para fazer linhas. Aqui, Mario manipula quatro plataformas para receber as figuras que despencam na tela. Você deve colocar uma figura igual em cima da outra para eliminá-las. O lance é que há muitas combinações, o que aumenta a dificuldade e a emoção do jogo.

Uma das grandes sacadas de *Yoshi* é poder competir com um amigo. A tela fica dividida ao meio e um não precisa ficar prestando atenção no jogo do outro. E, se você escolher o tipo B, fique sabendo que o jogo já começa com uma linha completa. Ou seja, pronta para ser eliminada. É hora de pensar, moçada!



Que tal eliminar um monte de figuras de uma só vez? Então faça "sanduíches" usando as cascas de ovo. Todo o "recheio" desaparece. Procure colocar as cascas de ovo em plataformas vazias

As plataformas são acionadas duas a duas. Fique atento e seja rápido para usar todas as combinações possíveis para limpar a tela



YOSHI/Nintendo

Estratégia — 2 Jogadores

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

STAR TREK

Seleção de fases - Use estes códigos para escolher planetas: Planeta 3 (passando a nave romulana) Q6SV3NFKK?TD Planeta Lotia HN?W37MXGD1D Planeta 4 MMG51IXXLB1X

MEGA MAN 4

Código de Game Genie - Com esta password, você não precisa segurar o botão de tiro para aumentar o poder de fogo do Mega Man - basta pressioná-lo normalmente e você já terá o efeito Megablast: AEOAIEPA

TARTARUGAS NINJA 3

Supertela de opções - Até que enfim descobrimos um código maneiro para facilitar sua vida. Na tela de opções, faça a seqüência ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → A e B. Em seguida, escolha a tartaruga e aperte Start. Com isso, aumentar o número de vidas em reserva até 7, selecionar fases, ajustar grau de dificuldade do game e ainda ouvir todos os sons do jogo.

ROBIN HOOD

Passwords - Sabia que este jogo aceita códigos secretos? Na tela de apresentação, aperte o A oito vezes e depois o B oito vezes. Selecione New Game, e surgirá uma tela para a entrada de passwords. Aí use uma das senhas abaixo para iniciar o jogo na fase em que quiser:

WALL
LOCKSLEY
DUBOIS
CHASE
CATHEDRA
BOAR
WELL
CHAPEL
MASTER
TAX
POND
VILLAGE
CELTS
TOWN
TOWNHANG
CASTLEIN

THE IMMORTAL

Seleção de fase - Que tal um certificado do segundo nível do labirinto? Então, fique esperto!

x310y10006y90

Para descolar o certificado do sétimo nível, digite:

v131y770038y0

METAL STORM

Seleção de fase - Descolamos uma password para você ir direto para a terceira fase. Experimente!
J7T-NJRS-BZQ

VEGAS DREAM

Quebre a banca - Primeiro digite a seguinte password para começar com muita grana:
G!LGQ4GB2851 ↓ ?3
HB7K3KH ↓ ↓ ↓ F8

Daí, é só apostar tudo no 21 (Black Jack) e ganhar para quebrar a banca e acabar o game

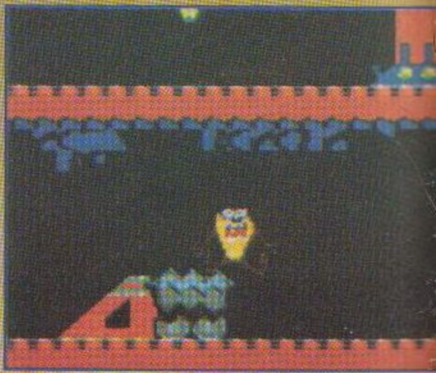
PORTÁTEIS TAMBÉM

Apesar de estarem muito concentradas na briga pela liderança
mercado de videogames de 16 bits, as duas arqui-rivais não esq
ceram seus portáteis. Aliás, a tendência é que eles assumam u
importância cada vez maior. Afinal, como diz a Nintendo, este
um negócio de 1 milhão de dólares.

Lançado em julho de 1989, o Game Boy, da Nintendo, tem s
até agora o preferido pelos gamemaníacos que "não saem de c
sem ele" (o videogame). O número de GB vendidos nos States che
perto dos 10 milhões. A Nintendo acredita que, este ano, serão v
didas mais 4 milhões de unidades.

Já o Game Gear, da Sega, foi lançado exatamente dois anos a
seu concorrente (julho de 91) com a vantagem de ter tela colorid
um adaptador capaz de fazê-lo funcionar como aparelho de TV.
vendas do portátil estão tendo um grande sucesso e a Sega esp

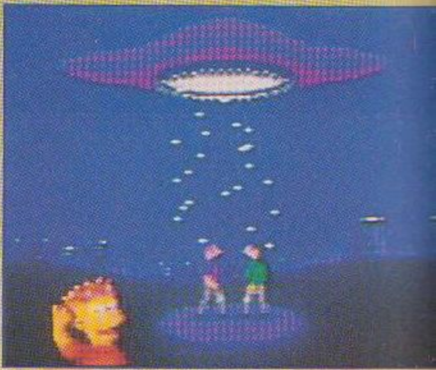
Sonic 2, Batman Returns e Taz: breve, em cartaz no Game Gear



A Sega tem um grande trunfo para aumentar a popularidade do seu Game Gear: realizar versões de jogos de sucesso do Mega Drive para o portátil. *Home Alone* estréia já em setembro. Em outubro e novembro, vão pintar ainda *Sonic the Hedgehog 2*, *Taz-Mania* e *Batman Returns*.

Em outubro também sai *David Robinson's Supreme Court Basketball*. O clássico de luta de rua *Streets of Rage* pinta nas telinhas do GG em novembro. *Evander's Hollyfield Real Deal Boxing* e *Shinobi 2: Shadow of the Ninja* são os lançamentos para dezembro. *Shinobi 2* promete: o ninja Musashi reaparece com poderes fulminantes como o Tornado (furacão), Earthquake (terrremoto) e um enxame de Ninja Magics.

E, a qualquer hora, ainda podem pintar *Alien 3*, *Bart Simpson vs. Space Mutants* e *George Foreman's Boxing*.



NOVOS JOGOS DE ESPORTE

Quem curte games de esporte vai fazer a festa. Um game que já está rolando é a versão do famoso Joe Montana Football. *Lançamentos para os próximos meses:* The Majors Pro Baseball *e* Wimbledon Tennis.

PERSONAGENS FAMOSOS

Dois personagens de desenho animado estarão logo logo nas telinhas do Game Gear: Ariel, a pequena sereia (The Little Mermaid) e o urso voador Tale Spin. A previsão de lançamento é para o Natal deste ano.

O GAME BOY É O PREFERIDO ENTRE OS PORTÁTEIS. MAS A SEGA AGITA PROMOÇÕES PARA A GAME GEAR E PROMETE TIRAR UMA BOA LASCA DO MERCADO AMERICANO

ENTRAM NA BRIGA

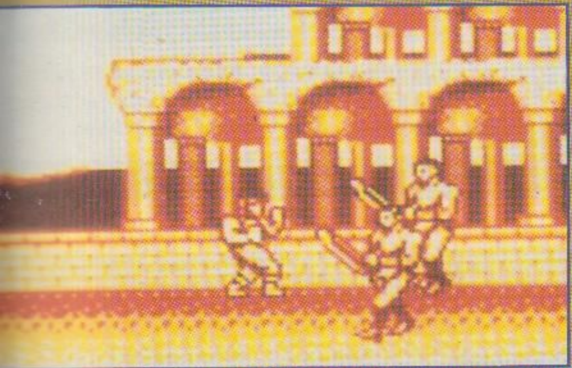
...gar ao final deste ano com 2 milhões de GG circulando nas mãos ...emaníacos norte-americanos.

...s a Sega não se dá por satisfeita. Pra esquentar ainda mais as ...as de seu portátil, ela lançou uma superpromoção nos Estados ...dos, válida até o final deste mês: quem compra um Game Gear ..., de graça, um radinho AM/FM de presente. E ainda no segundo ...estre, a empresa vai lançar uma versão sem cartucho com o pre... moleza de 99,99 dólares.

...guerra dos portáteis está ainda mais quente este ano com os ...amentos de jogos. O Game Boy, que já conta com 170 títulos, ...ganhar mais 45 jogos até o final de 92. Do lado da Sega, a pro...sa é ter 75 títulos disponíveis para o Game Gear até o Natal. ... o Master Gear Converter, um adaptador para cartuchos do ...ter System com o GG, a lista de jogos sobe para 175 nomes.

GAME BOY

...ame Boy: Mario Land 2, Simpsons 2 e ...ouble Dragon 3



...spere até o final do ano e você não vai se arrepen... Pra começar, em novembro, sai *Super Mario ...nd 2*, uma aventura em que o herói bigodudo ga... até orelhas de coelho para voar. Outro lança...ntaço muito esperado é *Lunar Chase*, game estilo ...pacial com efeitos de imagem tridimensional. São ... estágios de pura batalha.

...niversal Soldier, da Accolade, é outro game pro...tido para o final do ano que promete fazer muito ...cesso. Sua história baseia-se num filme de sucesso ... EUA, estrelado por Jean-Claude Van Damme e Dol... Lundgreen. A dupla da pesada é envolvida num ...grama secreto do governo americano que cria um ...rcito de soldados cibernéticos. Interessou?

...gora, babe mais um pouquinho: vem aí *George Foreman's KO Boxing*, *Double Dragon 3* e *Simpsons 2*. Fique ligado ainda em *Wave Race*, uma emocionante corrida de jet-ski de 16 circuitos para 4 jogadores. Já nas lojas.

ESTRATÉGIA/SIMULADOR/DICAS

CIVILIZATION/Micropose
Estratégia | 1 Jogad
Lançamento Brasoft

CIVILIZATION

Este é mais um jogo na linha dos simuladores. Nele, você vai criar e desenvolver uma civilização na época e lugar que quiser do planeta. Primeiro, é preciso escolher o que você vai ser: um homem primitivo, líder bárbaro, rei ou príncipe. Quanto mais adiantado o seu personagem, mais complexa será sua civilização. Outra opção é o tipo de civilização a criar: russa, germânica, romana, babilônica ou francesa. O grau de desenvolvimento do seu império será compatível com as condições de cada uma. Já deu pra sacar que este é um jogo cabeça? Mas você ainda não viu nada.

Evite fundar sua civilização muito perto da costa. Assim, você não fica tão vulnerável aos ataques bárbaros

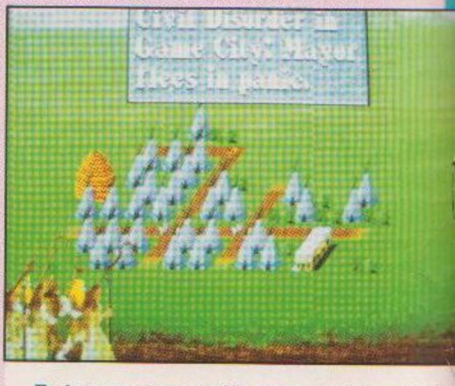
Para que seu povo cresça rapidamente, baixe a zero o Imposto sobre Luxúria (Luxury Tax). Liberando geral, a moçada vai soltar a franga e muitos bebês nascerão

Como começar

Ao jogar pela primeira vez, escolha o homem primitivo. Será preciso começar tudo do zero, pois seu povo não tem tecnologia nem desenvolvimento científico, cultura, nada. Depois de instalar sua civilização em algum lugar, crie milícias. A função delas é explorar as regiões vizinhas. Nessas explorações, seu pessoal encontrará aldeias de anciãos. Os velhinhos têm muito conhecimento para transmitir. As dicas deles são preciosas para fazer as descobertas de que a civilização precisa para evoluir.

Aula de história

No começo até que parece fácil, mas conforme sua civilização evolui, mais conhecimento o jogo exige de você. Primeiro inventa-se a roda, depois descobre-se o bronze... e mais tarde você vai ter de desenvolver a astronomia, a matemática, a medicina e outros bichos. Ajuda muito conhecer bastante de história.



Tudo a seu tempo. Numa sociedade primitiva, não adianta querer implantar a democracia. Senão, olha só no que dá...

PC

STUNTS/Mindscape
Simulador | 1 Jogador

STUNTS

Para você que barbariza no arcade Hard Driving e similares, Stunts não fica devendo quase nada. E ainda tem a vantagem de que você mesmo constrói sua pista, recheando-a de tuneaus, pipes, rampas, loopings, trechos suspensos e outros elementos radicais. Também estão à disposição diversos tipos de cenários. Mas eles não servem só para enfeitar, não: uma árvore ou prédio podem ser colocados estrategicamente antes de uma curva fechada, servindo como pontos de referência. Finalmente, você pode escolher o tipo de piso: asfalto, lama ou gelo.

Tome a tangente para entrar no tuneau. velocidade mínima é de 80mph. Na saída, cuidad para não bater no muro

MONKEY ISLAND 2

Desde que foi lançado, este jogo está fundindo a cabeça da moçada. Reunimos uma pilha de cartas de leitores aflitos e resolvemos respondê-las numa grande matéria, que será publicada em partes. Aí vai a primeira.

SCABB ISLAND

Seu objetivo é sair da ilha em busca do tesouro Big Whoop. Será preciso dar um jeito no pentelho Largo La Grande, que banca o governador do lugar. Você precisa fazer um vudu de La Grande: junte um fluido corporal, uma peça de roupa, uma amostra de cabelo e algo que pertença a seus antepassados.

Fluido, peruca e osso

São os mais fáceis. O fluido é a cusparada que La Grande dá na parede do bar. A peruca está dando sopa no quarto dele. Para entrar no quarto, basta cortar a corda que prende o jacaré do hotel e a barra estará livre. Para apanhar um osso — que serve como um pertence dos antepassados — encontre a tumba do avô de La Grande no cemitério e cave-a.

Convite

Você precisa ganhar, na roleta, um convite para a festa à fantasia na casa do governador de Boot Island. Acontece que a roleta é viciada. Então, siga o homen que só ganha neste jogo, até um clube secreto, onde é fornecido o número que vai dar na roleta. Para entrar no clube, a senha que você deve usar é o primeiro número que o porteiro mostra com a mão.

Peça de roupa

Pegue o balde que está no navio da lavanderia e encha-o com o lodo do pântano. Vá para o quarto de La Grande, feche a porta e coloque o balde sobre o batente. Quando o vilão entrar no quarto, levará o maior banho. Ele vai levar a roupa para lavar na lavanderia, e aí é só pegar o ticket que ele deixará atrás da porta para roubar mais um item do vudu.

Livros

Na biblioteca, você vai pegar os livros Great Disasters, Voodoo Recipes e um livro qualquer. Em seguida, abra a maquete do farol e roube as lentes. Elas serão úteis mais tarde.

Barco

Para viajar de barco, você precisa dar uma grana para o timoneiro e conseguir também o monóculo do Wally.

PHATT ISLAND

Aqui, seu objetivo é achar uns livros e apanhar o convite para uma festa à fantasia.

Governador

Voltando à casa do governador, basta passar uma conversa no guarda-costas (diga que a cozinha está pegando fogo) e ele se afastará. Suba até o quarto do glutão e troque o livro que está sobre sua barriga pelo livro que você apanhou. Mais adiante, ele será útil.

Dinheiro

Sem dinheiro você não sairá da ilha. Para ganhar algum, pegue os pedacinhos de queijo do jacaré. Na casa da vudu lady, apanhe uma cordinha (string) e, na praia, pegue um palito (stick). Vá ao convés do navio da lavanderia e monte uma armadilha com estes objetos e a caixa para prender o ratinho que anda por lá. Leve o ratinho ao restaurante e jogue-o numa das panelas do cozinheiro. Em seguida, bancando o freguês do bar, peça uma refeição. O rato vai ser descoberto, o cozinheiro será despedido e você pega o emprego dele. Aí é só dar um chapéu no dono do bar, fugindo com a grana pela janela da cozinha.

Cada Máquina...

As opções de carros não poderiam ser melhores: da Ferrari GTO ao Accura NSX, da Corvette ZR11 à Lamborghini Contach...sem falar nos carros de Fórmula Indy e tracionados nas quatro rodas. E não é à toa, pois para cada tipo de piso e traçado existe um carro mais adequado. Você também tem seis opções de rivais. O jogo só tem um defeito: as corridas têm apenas uma volta. Cruzou a linha final acabou.

...m rival manterá a velocidade de 80 mph dentro ... tubo (pipe). O melhor é manter o curso na ...teral, sem ficar dando parafuso

Ao saltar as rampas, cuidado para não cair bem na quina. Evite usar carros do tipo rallie

SPACE PIRATES

Enquanto o cinema busca inspiração no videogame (ver Shots), o mais novo arcade lançado no Brasil pela Playland faz o caminho inverso. Space Pirates usa atores de verdade, maquiadores, cabelèireiros e iluminadores. Tudo para tornar o game o mais real possível.

A história é pura ficção científica. Os tripulantes de uma nave foram atacados por um comandante maligno. Sua missão é acabar com os inimigos para resgatar a tripulação. Tome muito cuidado para não acertar seus "companheiros", porque senão você perde uma vida. Mas fique frio. Os inimigos são feios e estão sempre vestindo roupas escuras, enquanto que os tripulantes são bonitos, bem-vestidos e simpáticos.

O jogo é bem legal, dos gráficos ao som, passando pelas imagens digitalizadas. Mas há um problema grave: os personagens sempre dizem o que você deve fazer. Até aí tudo bem. Mas não bastasse ser em inglês, o ensurdecedor barulho dos fliperamas acaba com qualquer possibilidade de entendimento. Para simplificar a sua vida, selecionamos as melhores dicas do game para você. Agora é só detonar!!!

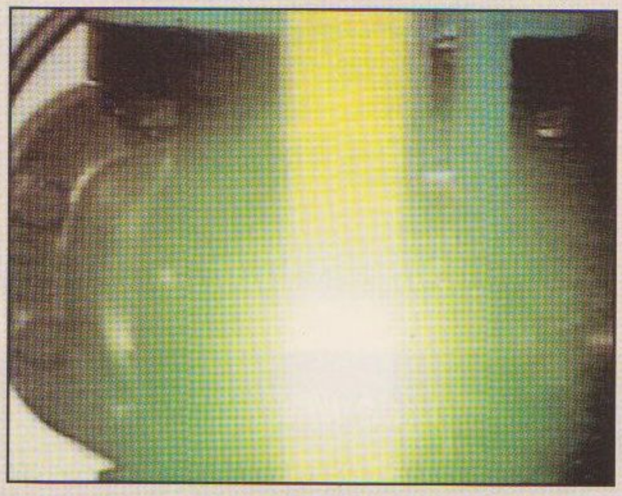
SPACE PIRATES American Laser Games			
Tiro			1 Jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

A ordem dos objetivo do jogo muda a cad partida. Tudo é falad e indicado na tela Apresentamos uma das possibilidades

• • • •

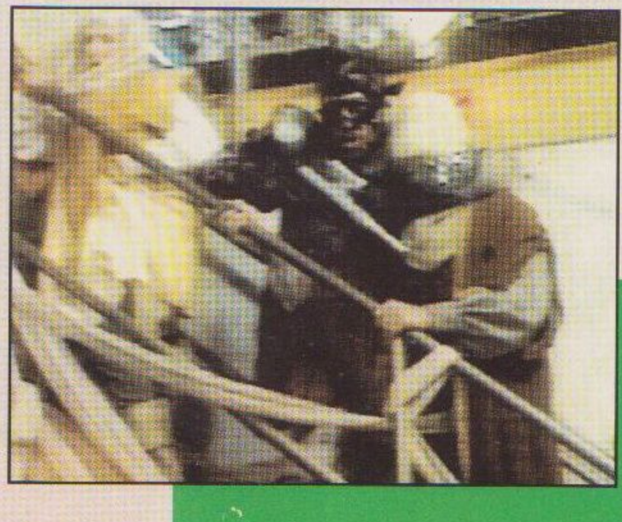
Muitos inimigos aparecem de repente e bem na frente da tela. Para acabar com eles o lance é ser rápido

• • • •



Decorar a sequência em que os inimigos aparecem ajuda bastante. Ela não varia muito e segue uma lógica. Um em cima, outro em baixo, um à esquerda e outro à direita. Use a memória e atire com precisão

Acerte em cheio na luz indica para poder acabar a prime fase



Há um monte de gente na escad Você só pode acertar inimigos. É um bom teste pa as próximas fases. Entã concentre-se na boa pontaria

***SPACE PIRATES* ESTÁ NAS PLAYLANDS MORUMBI E CENTER NORTE, EM SÃO PAULO**

A morena que aparece na tela diz que é sua amiga. Mas é mentira. Ela manda você atirar em uma caveira. Atire na outra!

tire nos cristais na ordem m que eles abaixam. Só ssim você continua no jogo muda de área

ma menina aparece antes mago. Ela diz quantas ezes você precisa atingi-lo ara acabar com ele. O úmero aparece bem nítido tela. Fique esperto!

Para acabar com o último chefão, acerte-o na seguinte ordem: mão esquerda, mão direita, ombro direito e barriga. Quando ele estiver no chão, destrua seu olho azul. Pronto, acabou!

GAMES EM PROMOÇÃO

RIVE	US$
ROBO KID	19,00
	15,00
GAMES	25,00
OF ILUSION	18,50
	23,50
FUTURO III	25,50
	18,50
	19,50
E DUKE	18,90
	19,00
TACK	18,00
	21,20
	14,00
MASTER	19,50
	29,90
	19,50
	26,00
	20,80
	15,60
CELTICS	19,50
LKER	14,00
KEY	24,70
TER	18,20
HOT	18,50
E ANGEL	15,00
	23,40
THUNDER II	20,80
	15,60
DANCER	15,60
	18,20
OF RAGE	19,50
GP	18,20
	18,90
EARL	30,00
UT RUN	26,00
DE DUDES	23,40
	15,00
UP 92	22,00

DS LANÇAMENTOS

STRIKE	30,00
EVANS	30,00
ALEON	30,00
	30,00
KERS	45,00
MA 92	30,00

ENA CONSULTE.

PREÇOS IMBATÍVEIS

CONFIRAM NOSSOS PREÇOS PARA CONSOLES

SUPER NESS	US$
ADDAMS FAMILY	68,90
ADVENTURE ISLAND	72,00
BILL LAMBERS (COMB. BASKETBALL)	71,50
CASTLEVANIA IV	68,90
EART DEFENSE FORCE	68,90
ESQUECERAM DE MIM (HOME ALONE)	71,50
FINAL FANTASY II	74,10
FINAL FIGHT	70,20
F - ZERO	68,90
GRADIUS III	68,90
JOE & MAC	68,90
LEGEND OF MYSTICAL NINJA	71,50
LEMMINGS	71,50
PILOTWINGS	71,50
PIT FIGHTER	60,00
POPULOUS	71,50
RIVAL TURF	71,60
R P M RACING	68,00
SMASH TV	71,50
SOCCER	71,50
S. GHOULSH GHOSTS	65,00
S. WRESTLE MANIA	71,50
ULTRAMAN	65,00
U. N. SQUADRON	68,90
XARDION	74,10
STREET FIGHTER II	140,00

TUTTI GAMES

SOLICITE N/ TABELA

FONE/FAX: (011) 223-7840 220-7121

QUALQUER QUANTIDADE

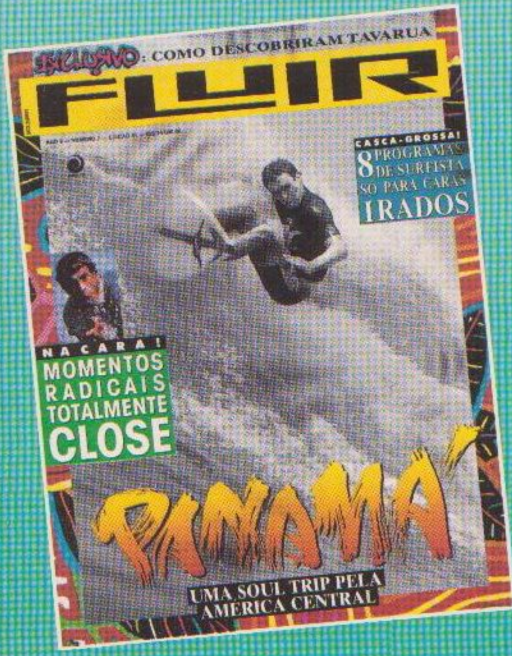
DESCONTO PARA MONTAGEM DE LOCADORA

NINTENDO	US$
ADVENTURES IN THE MAGIC KIGDOW	23,00
ASTYANAX	20,00
BARBIE	26,00
BATLETOADS	20,00
BATMAN II	24,00
BUCK OHARE	23,40
CAPITÃO AMÉRICA	24,00
DOUBLE DRAGON III	16,90
FLISTONES	24,00
F - 1 HERO II	26,00
G I JOE	18,20
HOCKEY	23,40
MEGA MAN III	19,50
MEGA MAN IV	26,00
NINJA GAIDEN III	19,50
PETER PAN (HOOK)	23,40
ROBIN HOOD	22,10
SIMPSONS	18,20
SIMPSONS II	26,00
STARS WARS	26,00
TARTARUGAS II	18,20
TARTARUGAS III	26,00
TINNY TOON	26,00
TOM & JERRY	23,00
VOLVERINE	24,00

ENTREGAMOS P/ TODO O BRASIL EM 48 HORAS

AL. BARÃO DE LIMEIRA, 1.162 - 5º AND. - CONJ. 52 - CAMPOS ELÍSEOS - CEP 01202 - SÃO PAULO - SP

TODAS AS ONDAS DO MUNDO



SURF É FLUIR

EDITORA AZUL

AÇÃO GAMES CLUBE

VENDO

▶ Vendo Phanton System com pistola e fitas: *Robocop, Caça-Fantasmas, Shooting Range, Crime Busters, Top Gun 2, Double Dragon 3* e *Super Mario 3* ou troco tudo por Mega Drive. Interessados tratar com Luciano Mikio Maruo. Rua Purus, 34, Bacacheri, Curitiba — PR, CEP 82520 ou tel.: (041) 362-1044.

▶ Vendo Phanton System com um cartucho e adaptador J 72, na caixa, em ótimo estado de conservação. Interessados tratar com Ted Emile, tel.. (031) 332-1261, Belo Horizonte — MG.

▶ Vendo Super NES transcodificado com a fita *Mario 4* e dois controles, tudo na caixa com manual. Interessados tratar com Caio G. Fujyma, tels.. (011) 210-9248 ou 61-6558.

▶ Vendo oito cartuchos sistema Nintendo e seis cartuchos de Mega Drive em perfeito estado de conservação. Interessados tratar com Cristian Oliveira Santos, tel.: (011) 949-6131.

▶ Vendo urgente um Phanton System e um cartucho J 72, na caixa, em ótimo estado de conservação. Interessados tratar com Carlos Heron M.R. da Silva, tel.: (011) 298-7149.

▶ Vendo adaptador AC seminovo na caixa, compatível com Game Gear, Master System e Mega Drive japonês. Interessados tratar com Marquinhos, tel.. (011) 885-8782 pela manhã.

▶ Vendo Master System I com pistola Light Phaser, Rapid Fire e quatro cartuchos. Interessados tratar com Marcelo Basso Valim, tel.: (067) 272-1304.

▶ Vendo Master System na caixa com manual, mais seis cartuchos. Interessados tratar com Rodrigo G. e Silva, tel.: (021) 714-3505.

▶ Vendo cartuchos para Mega Drive: *Super Futebol* e *Shadow Blasters*, aceito troca. Interessados tratar com Waldemar C. Júnior, tel.: (011) 65-8266.

▶ Vendo dez cartuchos de Master System, mais pistola Light Phaser e óculos 3D, e também mais onze cartuchos de Mega Drive. Interessados entrar em contato com Carlos Eduardo G. Pereira, tel.: (011) 241-2789.

▶ Vendo videogame Odyssey Philips, completo, na caixa, com oito cartuchos e manual. Interessados tratar com Rafael N. Rosa, tel.: (011) 452-2764.

▶ Vendo cartucho *Pit Fighter* do Super NES, ou troco por um RPG. Interessados tratar com Juliano Dall'Agnol, tel.. (051) 595-2297.

▶ Vendo pistola laser do Phanton System, mais quatro cartuchos acompanhados de manual de instruções, tudo em perfeito estado de conservação. Interessados tr… com Rodrigo Bononi Gar… tel.. (067) 382-9119.

▶ Vendo Master Sys… com dois controles, três jo… na memória, três cartuc… mais pistola Light Phaser, troco tudo por um Mega D… com um cartucho, pago até dólares de diferença. Inte… sados tratar com Denis M… ras, tel.: (0125) 61-2485.

▶ Vendo Phanton System caixa, com cinco cartucho… um adaptador J 72, ou tr… por um Mega Drive. Interes… dos tratar com Henrique … marães Sampaio, tel.: (0… 225-7715.

▶ Vendo um Master Sys… II, ou troco por um Mega D… sem cartuchos. Interessa… tratar com Alexandre Ang… tel.: (011) 913-3442.

▶ Vendo Top Game c… dois cartuchos *Tartaru… Ninja 2* e *Tiger Heli*, tudo … perfeito estado de conse… ção. Interessados tratar c… Fábio Tadeu de O. Silva, … (0162) 36-1804 após 18h00 (recado).

CLUBES

GAME GANG — Rua Humb… de Campos, 294, CEP 091… Vila Assunção, Santo And… SP. Fundamos há pouco te… po e trabalhamos com os … temas Mega Drive, Mas… System, Nintendo e M… Trocamos dicas e aceitan… desafios. Tels.: (0… 413-0991 ou 413-0328.

SEGA SONIC'S CLUBE — … dos Estados, 463, C… 16015, Jardim Sumaré, A… çatuba - SP. Periodicame… o clube distribui aos seus … sociados um jornal com di… e novidades sobre jogos… após a sua segunda ca… também uma carteirinha. P… associar-se basta man… duas fotos 3x4.

J&F SOFT CLUB — Rua S… gento Manuel Barbosa da … va, 50, CEP 04675, Jar… Taquaral, São Paulo - … tels.. (011) 521-4604 … 246-3339. Caro amigo us… rio de micros, este clube … fundado com a função de … dar com dicas, macetes, … pas de jogos e análise … softwares dos micros MSX

2 -. TK90/95/SPECTRUM, C XT/AT. Para maiores in-mações entre em contato.

RTLEMANIA GAMES CLUB — ua Caxambu, 331, CEP 860-000, Centro, Nanuque MG. Clube recém-inaugura-destinado aos gamemanía-s da SEGA & NINTENDO. clube oferece um jornal ensal aos associados com ces, lançamentos, classifi-dos, recordes etc. O clube mbém promove concursos, mpeonatos, sorteios, pro-oções e muito mais. Para sociar-se, basta escrever na carta. Estamos esperan-a sua.

COMPRO

▶ Compro videogame Super ES, mais cartuchos. Interes-dos tratar com Murilo Hilde-and de Abreu. Rua Coronel ão Franco Mourão, 447, Le-e — SP, CEP 13610-000, tel.: (0195) 71-1059.

▶ Compro videogame Mas-System ou Atari em bom tado de conservação. Inte-ssados tratar com Gelson rdeiro de Jesus. Rua do mbuca, 11, Basílio, Rio Bo-o — RJ, CEP 28805.

▶ Compro cartuchos de Me-Drive usados, em perfeito tado de conservação. Inte-ssados tratar com Bruno rbert Bermudes. Rua Ma-el Rodrigues da Vitória, Decarli, Aracruz — ES, EP 29190.

▶ Compro cartuchos *Hero, venture, Popeye, Montezu-as' Revenge* e *Spider-Man.* eressados tratar com Apa-cido Quesada Júnior. Rua rge de Almeida Quirino, G. Arthur Alvim, São Paulo SP, CEP 03567 ou tel.: 11) 958-0083.

▶ Compro cartuchos *Mario oss 1* e *3*, Nintendo ameri-no. Interessados tratar com ber E. Dessa. Av. Gentil Bi-court, 2210, Belém — PA, EP 66000 ou tel.: (091) 5-9884.

▶ Compro computador PC T ou XT em perfeito estado conservação. Interessados tar com Douglas O. Emílio. a Dr. Claro Egídio, 71 206, Itaquera — SP, CEP 230 ou tel.: (011) 944-9009.

TROCO

▶ Troco Master System II com um cartucho, mais um VG 5600 da CCE com seis cartuchos, por um Mega Drive. Interessados tratar com Gabriel L. Müller Hoff, tel.: (051) 336-0492.

▶ Troco um Phanton System com três cartuchos, mais um Mega Drive completo, tudo em perfeito estado de conservação, por um Super NES e uma fita. Interessados tratar com Alessandro Reis de Assis. Rua Edson, 845, Campo Belo, São Paulo — SP, CEP 04618.

▶ Troco adaptador A-60 para fitas americanas, mais um joystick do Dynavision II, por outro joystick do Hi-Top Game da Milmar. Interessados tratar com Robert Scott B. Neill. Caixa Postal 140, São Sebastião — SP, CEP 11600.

▶ Troco Master System II com três controles, um Bit System com um controle Dynavision, um adaptador e uma fita *Double Dragon 3*, tudo em bom estado de conservação, por um Mega Drive. Interessados tratar com Cláudio Tadashi Fukuda. Rua Eugênio Beltrani, 28, São Paulo — SP, CEP 04243.

▶ Troco Atari 2600 e um Dynavision I com 14 fitas, por um Phanton System com adaptador e dois cartuchos. Interessados tratar com Alessandro ou Júnior, tels.: (091) 243-1007 ou 231-1171.

▶ Troco cartucho *Sonic* do Mega Drive japonês, por *Street of Rage, Fight Master, Super Mônaco GP, Fantasia* ou *Castle of Illusion.* Interessados tratar com Jônatas Lincoln Ferreira, tel.: (011) 295-5614 (Favor não ligar aos sábados).

▶ Troco cartuchos *Castlevania 2* e *Tartarugas Ninja 2*, por *Altered Best*, sistema Nintendo. Interessados tratar com Milton Carlos Costa de Lima. Rua Guimarães Rosa, 12, Jacintinho, Maceió — AL, CEP 57040.

▶ Troco Pistola Laser Dynavision, mais cartucho *Batman*, por um cartucho sistema Nintendo ou um minigame série Master. Interessados tratar com João Alfredo Marques, tel. (0132) 31-7772.

▶ Troco Master System, pistola Light Phaser, três controles, um cartucho *Super Futebol 2*, um Atari 2600 sem controles, cinco fitas, mais um Autorama Carrera, por um Mega Drive com dois cartuchos em bom estado. Interessados tratar com Tuninho, tel.: (021) 208-8100 (recado).

▶ Troco Top Game VG 9000 com dois controles, 11 cartuchos, tudo em perfeito estado de conservação, por um Mega Drive com um cartucho. Interessados tratar com Alan Pablo Grala, tel.: (041) 223-1033.

DESAFIO

▶ Desafio qualquer pessoa a acabar o jogo *Battletoads* com 999.999 pontos, e sem perder nenhuma vida. Quem aceitar o desafio entrar em contato com Pedro Costa Kuklenski. Av. Pará, 1100, Porto Alegre — RS, CEP 90000.

▶ Desafio qualquer pessoa a quebrar meu recorde de 984 pontos no jogo *Tartarugas Ninja 2*. Se você for fera e topar este desafio, é só entrar em contato com João Marcelo G. Santos. Rua Cecília Porto, 98, ap. 43-A, São Paulo — SP, CEP 08253.

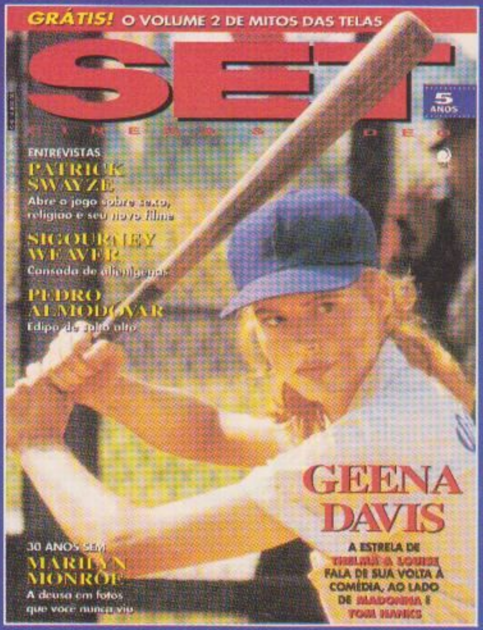
▶ Desafio qualquer pessoa a conseguir me vencer no jogo *Moonwalker.* Tratar com Daniela M. Garrido, tel.: (0132) 39-1431.

PARA ANUNCIAR

Você escolhe onde quer anunciar e escreve seu classificado em uma carta para: Ação Games Clube, Av. Nações Unidas, 5777, 2.° andar, CEP 05479-900, São Paulo, SP.

Os anúncios são GRÁTIS.

EM CARTAZ



NUMA BANCA PERTO DE VOCÊ

Este mês, a revista SET está imperdível!
Veja só as atrações:
perfil completo de Geena Davis, a nova musa do cinema.
Fotos exclusivas e inéditas da deusa Marilyn Monroe, 30 anos depois.
Entrevista quentíssima com Patrick Swayze, o astro de Ghost e Dirty Dancing, e muito mais!

GRÁTIS: OS MAIORES MITOS DAS TELAS

SET. A SUA REVISTA DE CINEMA E VÍDEO

EDITORA AZUL

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

AÇÃO GAMES

Diretor de Divisão: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editora: Belinda Santos
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Diagramador: Celso Gama, João Ailton O. Andrade
Assistente de Redação: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboradores: Arte - Ely Ana Manso Bastos, Iusse José Filho. **Revisão** - Suzete Stimple. **Fotografia** - Alexandre (Tec-Toy), Ennio Brauns, Fernando C. Villafrança, Ivan Carneiro, Plinio Borges. **Assistente de Edição Fotográfica** - Tadeu Cerqueira Pereira. **Ilustrações** - Sérgio Carreiras, Spacca, Studio Ó Projetos Gráficos Ltda. **Consultores** - Christian Zaharic, Marcos Roberto de Lima Ioiô. **Texto** - Beto Guimarães. **Correspondente Internacional** - Angelo Ishi (Japão).

PUBLICIDADE

Diretor: Rogério Rahier
Gerente: Alaor Machado
Contatos: Patrícia Macedo Juliaz, Marcelo Barros
RJ-Contatos: Eduardo Rosa
Coordenadores: José Soares A. Santos

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ana Camargo
Gerente de Produto: Adriana Grancini
Gerente de Promoções: Sandra Galli

Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação **quinzenal** da Editora Azul S.A. **São Paulo Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479900, Tel: (011) 211-7866 Caixa Postal 66254, CEP 05389. Telex: (011) 831-178. Fax: (011) 813-9115. **Telegramas:** Editabril/Abril Press. **Rio de Janeiro**: R. Marechal Câmera, 160 - 15º andar-s/1533/34-CEP 20020.Tel: (021) 532-0313 (PABX),Telex: (021) 36890, Fax: (021) 532-1468. Telegramas: Editabril/Abril Press. Circulação desta revista: **1ª quinzena de Agosto/92. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo
Serviço ao assinante: tel (011) 823-9222

ANER Fotolito: Foto Line LTDA, Repro S.A, Estúdio Gráfico IVC

IMPRESSA NA DIVISÃO GRAFICA DA EDITORA ABRIL S.A

NÃO PERCA NA PRÓXIMA EDIÇÃO

DAQUI A 15 DIAS, NAS BANCAS

CHUCK ROCK Mega Drive
Gráficos sensacionais muita ação num game bem-humorado

SUPER BATTLETANK
Uma superaventura no deserto a bordo de um tanque pra lá de especial

SUPER MÔNACO GP 2
Agora, vamos debulhar a versão para o Master System

OS VENCEDORES DO CAMPEONATO BRASILEIRO DE VIDEOGAMES
Devido à antecipação do nosso fechamento, a cobertura completa da grande final sai na próxima edição

E ainda tem mais:
Terminator 2 para Nintendo
Indiana Jones and the Fate of Atlantis - PC

Tudo isso e mais um selo de Bônus para a sua coleção!

AÇÃO GAMES é pura informação. Sem papo-furado

EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

SET
Cinema e Vídeo

SET 1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

AÇÃO GAMES
O mundo dos Games

FLUIR
Surf

CAMINHOS DA TERRA
Natureza, Aventura e Ecologia

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

SAÚDE É VITAL
Prevenção e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

HORÓSCOPO
Astrologia

ASTRA
Esoterismo

FAMA
Música e Ídolos

CONTIGO
Atualidades - TV

SEMANÁRIO
Variedades

NOSSOS ENDEREÇOS

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777, C 054799000. Tel.: (011) 813-9115 - São Paulo - **Rio de Janeiro:** Av. Marechal Câmara, 160 - and. s/1533?34 - Centro - 20020 - Fone: (021) 5 0313 - Fax: (021) 5321486 - Rio de Janeiro - R **Belo Horizonte:** M.A.M. Publicidade e Repr. Ltda. Timbiras 1560-1094 - Ed. City Center-Bairro de Lou -30140-MG-Fone: (031) 224-9534-Fax: (031) 226- **Brasília:** Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. SDS Venâncio, III s/1202 - CEP 70300 DF - Fone: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644 **Região Sul:** Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. CEP 90060 - Porto Alegre - RS Fone/Fax: (051) 223- **Florianópolis:** R. José Cândido da Silva 264 cj. Estreito - SC - 88075 - Fone: (0482) 44-8224 **Curitiba:** R. Cândido de Abreuy 140 - cj. 10 80530 - PR Fone: (041) 234-0439 **Joinville** - Rua Bahia 163 - 89200 - SC - Fone: 33-

PROGAMES

O MUNDO DOS GAMES

Endereço para correspondência: Rua Pio XI, 656 - CEP 05060 - Tels.: (011) 261.7935 / 831.0444 / 831.5787

RECADO ESPECIAL PARA GAMELOCADORAS E VIDEOLOCADORAS

Garantam o seu melhor lucro, comprando na Progames. A Progames está garantindo sua posição de Nº 1 no mercado brasileiro de videogames, oferecendo ao melhor preço as últimas novidades em cartuchos e equipamentos para todos os sistemas.

Consultem nosso Departamento de Revenda.

Seja você o franquiado Progames de sua localidade.
Consulte nosso Departamento de Franquia.

"ESTAS SÃO AS LOJAS QUE TÊM PADRÃO PROGAMES DE ATENDIMENTO":

idade de
o Paulo:
Lapa - Rua Pio XI, 656 - Tel.: (011) 831.0444
Santana - R. Voluntários da Pátria, 3229
Tel.: (011) 950.6329
V. Formosa - Rua Aracê, 213 - Tel.: (011) 918.4638
Tatuapé - Rua Serra do Japi, 766
Tel.: (011) 941.9957
P. Continental - Av. Antonio S. Noschese, 127
Pirituba - Rua Benedito de Andrade, 224
Tel.: (011) 876.5531
Jd. Paulista - Rua Peixoto Gomide, 1088
Tel.: (011) 288.2200
Pinheiros - Rua Lisboa, 344 - Tel.: (011) 280.3220
Chácara Sto. Antonio - Rua Octávio Machado, 992

rande
o Paulo:
Guarulhos - Av. Paulo Faccini, 525
1º andar - Tel.: (011) 209.0971
Santo André - Rua Pde. Manoel de Paiva, 120
Tel.: (011) 440.9398
S. B. do Campo - Rua Municipal, 446
Tel.: (011) 458.2882
S. C. do Sul - Rua Amazonas, 898
Tel.: (011) 441.9429

Interior de São Paulo:
Bragança Paulista - Rua Dr. Cândido Rodrigues, 230
Tel.: (011) 433.0998
S. J. dos Campos - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319
Tel.: (0123) 41.7250
Campinas - Av. Andrade Neves, 1654
Tel.: (0192) 41.6828

Rio de Janeiro:
Tijuca - Rua Major Ávila, 242 - Lj. F
Tel.: (021) 264.8336

Brasília:
SCLN 313 - Bl. E - Lj. 64 - Tel.: (061) 274.3311

Salvador:
Pituba - Rua Ceará, Shopping Ponto 7 - Lj. 18
Tel.: (071) 248.0135

Senhor do Bonfim:
Rua Juviniano Duarte, 38 - Tel.: (075) 841.1776

João Pessoa:
Tambaú - Av. Nego, 200 - Sl. 112
Tel.: (083) 226.2369

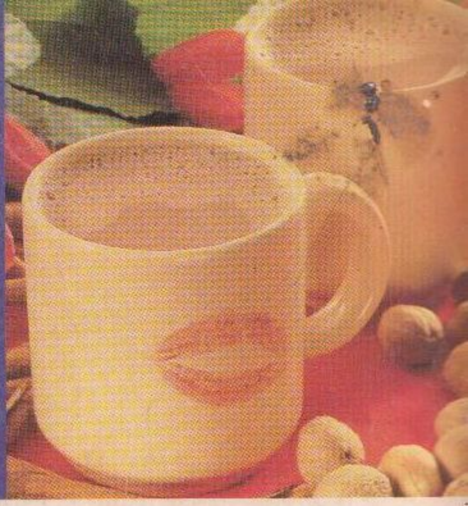
Campo Grande:
Rua Pedro Celestino, 1717 - Tel.: (067) 624.5334

Cuiabá:
Av. Isaac Póvoas, 1217 - Tel.: (065) 624.7112

Vitória:
Praia do Canto - Rua Aleixo Neto, 1490 - Lj. 1
Tel.: (027) 225.0639

Belo Horizonte:
Savassi - Av. do Contorno, 6283 - Tel.: (031) 225.8121
Pampulha - Av. Cel. José Dias Bicalho, 1224 - Lj. 5
Tel.: (031) 488.1644

Vocês Já Estão Na Idade De Conhecer Essa Moça



MOÇA MULATA
(BEBIDA QUENTE COM CHOCOLA

INGREDIENTES

1 LATA DE LEITE MOÇA
3 VEZES E MEIA A MESMA MEDIDA DE LEITE
2 CASCAS DE CANELA
1 TABLETE DE CHOCOLATE ME
AMARGO NESTLÉ (200G)
NOZ-MOSCADA A GOSTO

MODO DE PREPARO

BATA NO LIQUIDIFICADOR O LE
MOÇA, O LEITE E LEVE AO FOGO
FERVER COM A CANELA, MEXEND
VEZ EM QUANDO. ASSIM QUE INIC
FERVURA, ABAIXE O FOGO E ADIC
O CHOCOLATE MEIO AMARGO PIC
MEXENDO ATÉ DERRETER
COMPLETAMENTE. RETIRE A CAN
DISTRIBUA A CHOCOLATADA E
XÍCARAS E POLVILHE A NOZ-MOSC

RENDIMENTO: 5 A 6 PORÇÕES

NESTE INVERNO,
BEBIDAS QUENTES

BATEU TOMOU

VOCÊ FAZ E BEBE MARAVIL
COM LEITE MOÇA